REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº14 - 350 PTAS

Nintendo Acción



PREVIEWS

Presentamos CLAY FIGHTER, la última locura en juegos de lucha

¡DALE MARCHA AL 94!

Tournament Fighters
Imperio Contraataca
Turtles III
Flashback
Dracula

REPORTAJE ESPECIAL

JURASSIC PARK

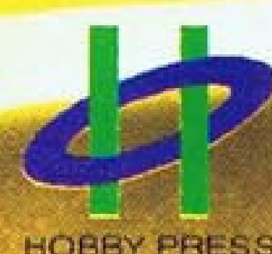
La aventura de los dinosaurios resuelta paso a paso



Guía mágica para el juego del año

ALADINO, ¡ASÍ SE JUEGA!

MAPAS, SOLUCIÓN COMPLETA, CLAVES Y PASSWORDS






STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.



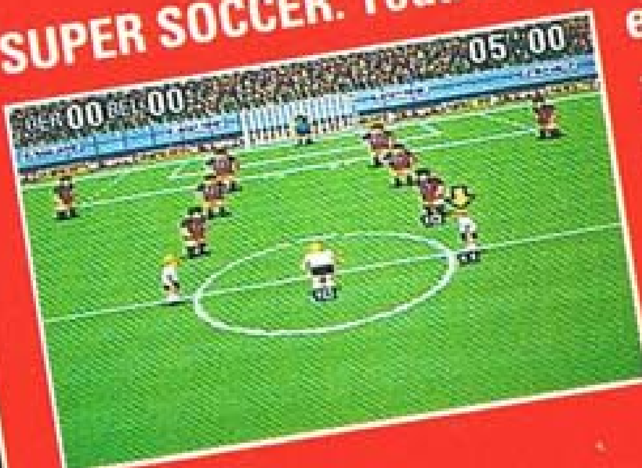

SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.




BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.




STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.

SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.






Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.



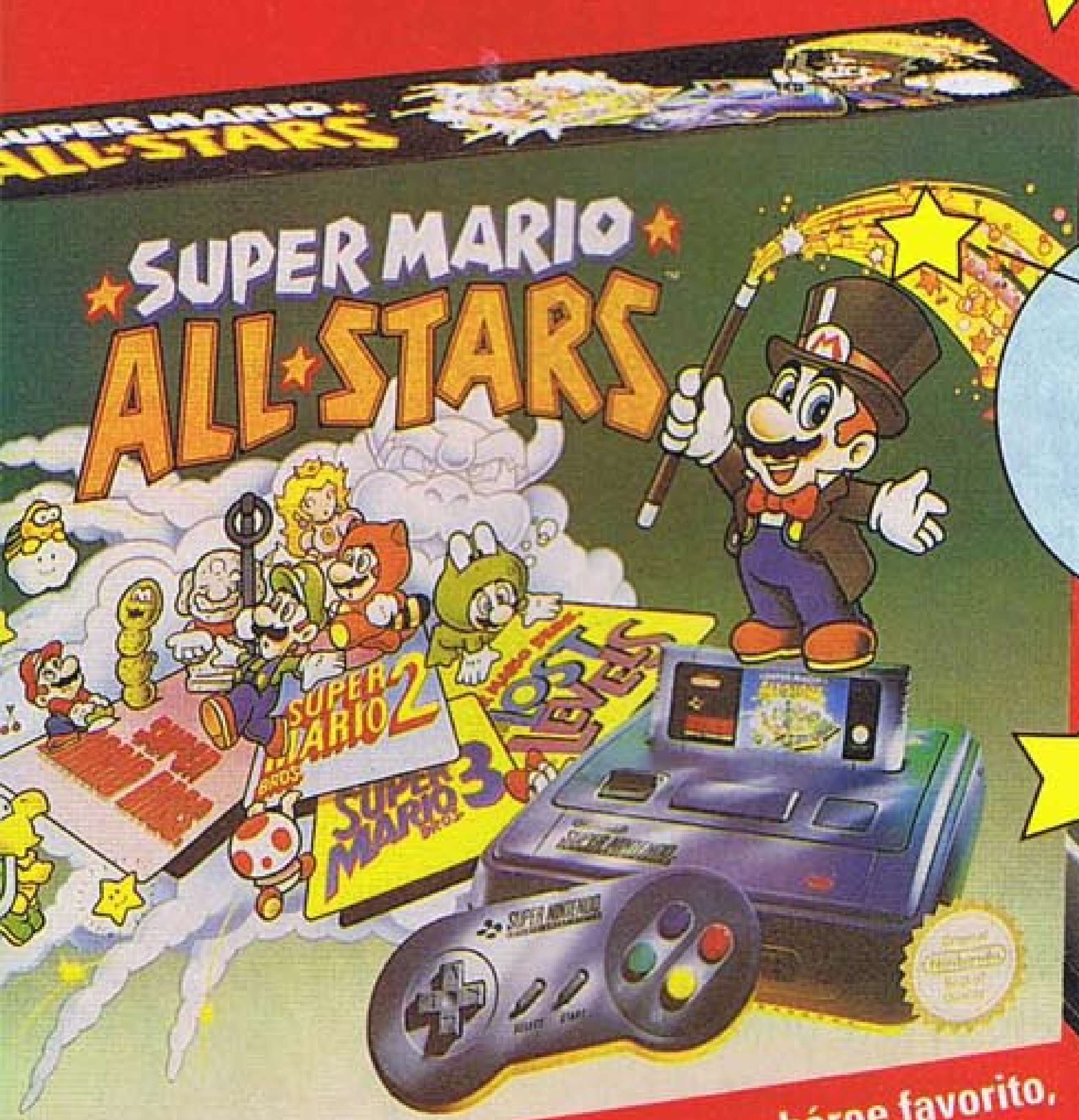
SUPER 16 BITS

THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE. Pluto ha desaparecido y su amigo Mickey está sobre la pista. Deberá buscar a su amigo a través del mundo mágico del emperador Pete antes de que sea demasiado tarde.
Para 1 ó 2 jugadores.

ALADDIN. Descubre todo un nuevo mundo de aventuras. Unete a Aladdin para encontrar su cita con el destino. Necesitará algo más que magia para conseguir que sus deseos se conviertan en realidad.

GOOF TROOP. Pete y PJ han sido secuestrados. Embárcate con Goofy y Max y lucha contra los bucaneros para conseguir llegar a la isla de Spoonerville y poder liberar a tus compañeros.
Para 1 ó 2 jugadores.

LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO. LO DEMAS SON PALABRAS.



CONSOLA SUPER NINTENDO
+
Super Mario ALL STARS
28.990 ptas.
(iva incluido)



Consola más cuatro juegos nuevos de tu héroe favorito, con un precio estrella.

Déjales que hablen. Tú ponte a los mandos de Super Nintendo. Ahí es donde vivirás la super emoción de sus Super 16 Bits. Con todos sus adelantos pensados y puestos en marcha para tu diversión. Con los títulos que llegan más alto en las listas de éxitos.
Todo en tu mano y al alcance de tu bolsillo.
Ahora la Consola Super Nintendo, con mando de control multifunción, cable conector TV y adaptador de corriente (A/C) por sólo 19.990 ptas. (IVA incluido).

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID



Edita: **HOBBY PRESS,S.A.**
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Subdirector: J. Carlos García Díaz
Redacción: José Luis del Carpio, José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de Sección), Elena Jaramillo, Abel Vaquero, Millán de Miguel
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: E. Lozano, D. García, J. Gallego, A. Fernández, C. Alonso

Directora Comercial: María C. Perera

Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo.All Rights Reserved.
"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.

Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Año III - Nº14
ENERO 1994
350 ptas. (Incluido IVA)

Todas las claves de...



Los «Super Stars»





... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Las «Previews»

18 **CLAYFIGHTER**

La última locura en lucha se llama Clayfighter, es una genialidad de Interplay que, pese a reafirmarse en la lucha como argumento, utiliza el humor, el espectáculo y las ganas de convencer como armas para granjearse un puesto en lo más alto del golpe-game. ¡Prepárate Street Fighter II!



20 **PINK PANTHER**

La pantera más rosa del software internacional se presta a un cartucho de cine en el que las travesuras, persecuciones, detalles de humor fino y pesadas bromas rosa estarán a la orden del día. De Tecmagik.

22 **YOUNG MERLIN**

El aprendiz de mago más solidario de la historia se las verá y deseará para librar al valle de las sombras del malvado señor que lo regenta. Será a través de magias, puzzles...



24 **ART OF FIGHTING**

Aún no han sido escritos los mejores episodios de lucha en la Súper. Y pese a que Street Fighter II Turbo ya lleva varios capítulos en su haber, todavía quedan huequecitos para que estas chinakadas tan alucinantes pongan su granito de arena en tan competido mundo.

Y las Secciones Habituales:

Editorial

La primera revista del 94 lleva en portada el mejor juego del 93. En nuestro deseo de facilitaros las cosas, hemos dispuesto un especial Aladdin con un montón de páginas de por medio -cargadas de trucos, mapas y claves- y una sabiduría que ni el Sultán de las Mil y una noches. La primera revista del 94 empieza bien. Con los ánimos renovados -que eso se dice siempre y queda muy bien (en nuestro caso es además cierto)- con muchas esperanzas de mejorar y con unas ganas de seguir adelante, y de marcha, absolutamente increíbles.

La primera revista del 94 viene también cargada de acción. ¿Que os creíais, que íbamos a parar? Desde luego... Pues no, no sólo no vamos a parar, sino que además vamos a daros toda la caña del mundo. Como muestra, un botón, bueno dos botones. El primero, una máquina recreativa llamada Super Street Fighter, que es una auténtica exclusiva, y que los chicos de Nintendo han querido regalar a través de esta revista a los grandes profesionales de SFII Turbo. ¿Que cómo? Pues contestando a unas cuantas preguntas no demasiado difíciles sobre los luchadores, golpes y demás cosillas de SF II. Asequible, que dirían los expertos.

La segunda, dos guías de trucos imprescindibles -Aladdin & Jurassic Park- que se completan con un buen puñado de novedades, otras tantas previews -al loro con la Pantera Rosa-, unos cuantos trucos para Zelda de Game Boy y muchas, muchas sorpresas. Eso es todo para el 94. Pronto, más.

NINTENDO NEWS

Ahora sí que es oficial
Y ACCLAIM TUVO BUENA VISTA

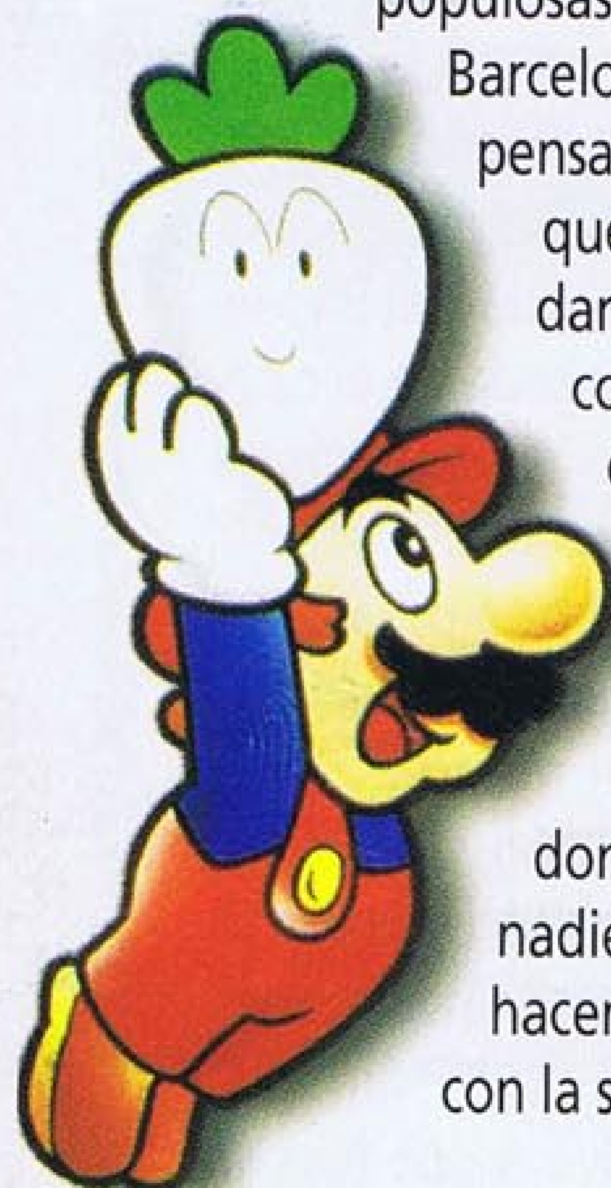
Se confirmó el rumor. Tal y como apuntábamos en el número anterior, Acclaim ha suscrito un acuerdo de distribución en España con Buena Vista Home Video. Será, pues, esta compañía la que en breve ponga a la venta el tan traído y llevado «Mortal Kombat» y el no menos increíble «Alien 3», ambos para la Super, después de varios meses de presencia en el mercado internacional.

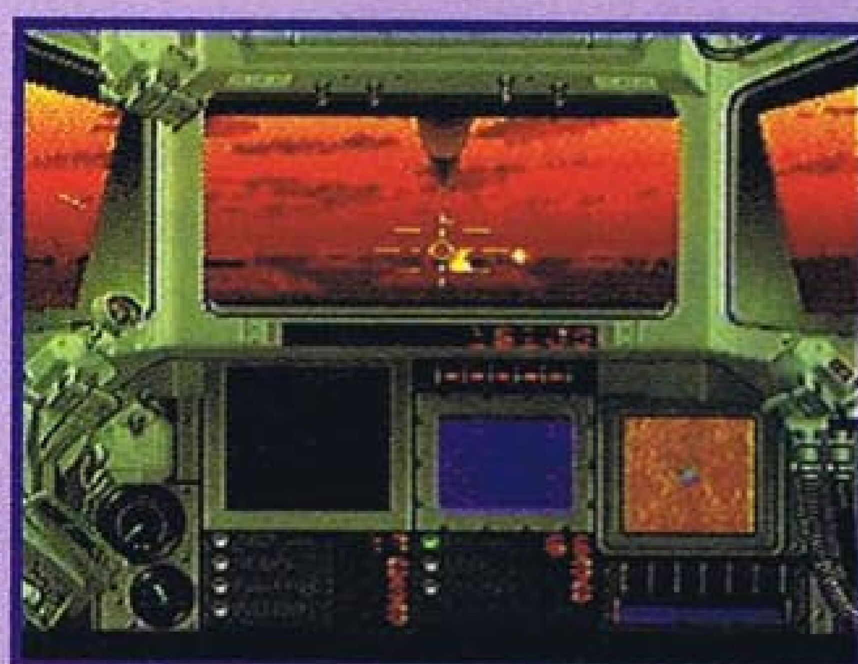
Buena Vista es una filial de The Walt Disney Company, y hasta el momento se ocupaba del lanzamiento de productos de vídeo. Según apuntan todas las fuentes, esta compañía se encargará tan sólo de la distribución del material, mientras que se especula con que la agencia S.E.I.S. sea la encargada del marketing de Acclaim.

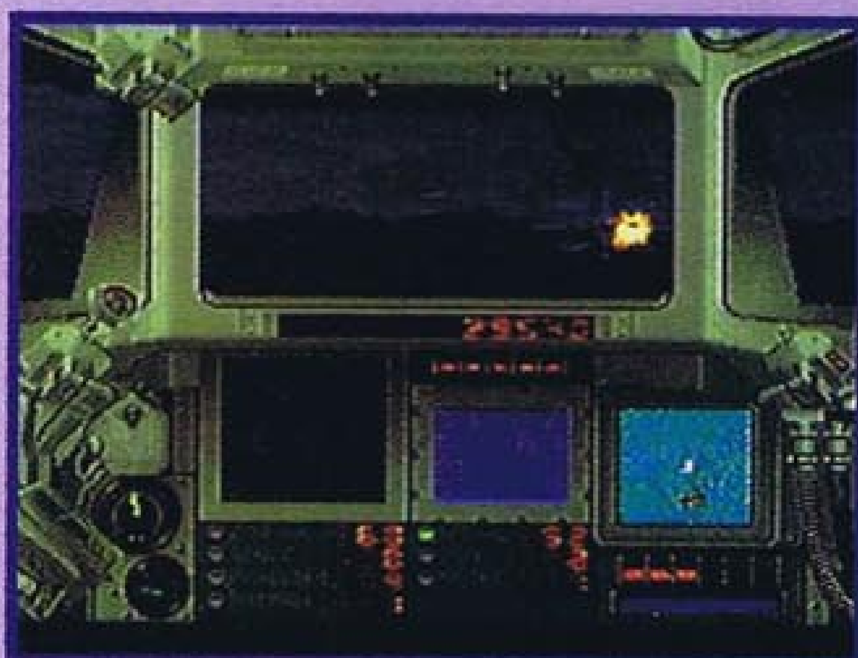
Por el momento eso es todo, pronto ampliaremos miras.

MARIO, CON LOS NIÑOS ENFERMOS

El genial y queridísimo Mario quiso estar junto a los niños enfermos durante las fiestas navideñas y ni corto ni perezoso trazó un plan que le llevó a los hospitales infantiles de tres populosas ciudades: Madrid, Barcelona y Valencia. Había pensado nuestro colega que en una semana le daría tiempo a compartir su alegría con todos los que, sólo de momento, no la tienen. Y llegó el bigotes y armó la gorda por donde pasó. Porque nadie como Mario sabe hacer feliz a un niño. Vale con la sonrisa del bigotes.







«SUPER BATTLETANK 2»
La hora del Zorro

Febrero ha sido el mes elegido por Arcadia para lanzar «Super Battletank 2», un cartucho estratégico y muy espectacular creado por unos entusiastas de este tipo de juegos: Absolute. La escena de la Batalla se centra en el desierto arenoso de Kuwait y nos pone a los mandos de un tanque perfectamente digitalizado que debe cumplir ciertas misiones por el día, a media tarde y en el fragor de la noche, disparos y misiles incluidos.

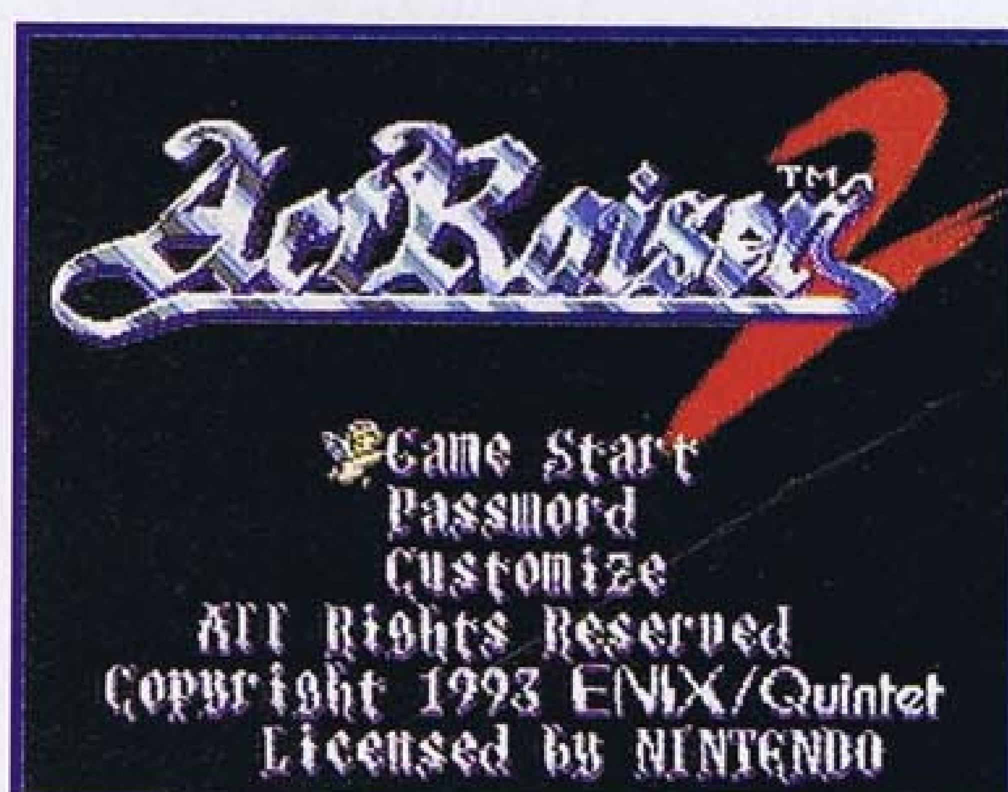
Un excelente sonido, mejor ambientación y un tono de simulador súper conseguido completan la historia de un juego original y brillante.

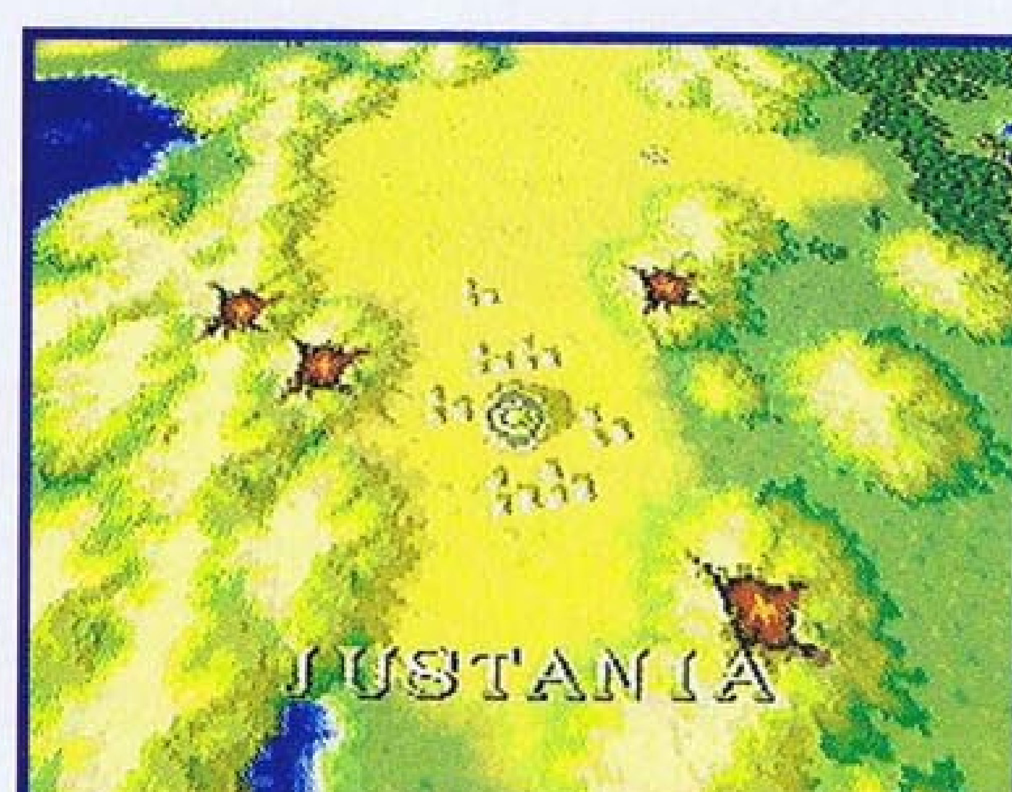
ACTRAISER 2: LA LEYENDA CONTINUA

Cada cierto tiempo aparece un juego del que nadie puede dejar de hablar. Eso ocurrió cuando la compañía Enix sacó a la luz «Actraiser», de Super Nintendo, hace año y medio aproximadamente. Se trataba de una excelence combinación de plataformas que causó estragos en todo el mundo.

Hace escasas semanas, Enix lanzó tanto en Japón como en América la segunda parte de las aventuras del heroe de la espada. Y os aseguramos que tras sus 12 megas se esconde un impresionante cartucho que dista bastante de muchas aventuras conocidas, y cuya música, efectos sonoros, zooms, y demás beleidades técnicas os dejarán gratamente impresionados. Tan sólo queda gritar: ¡Que lo traigan, por favor!







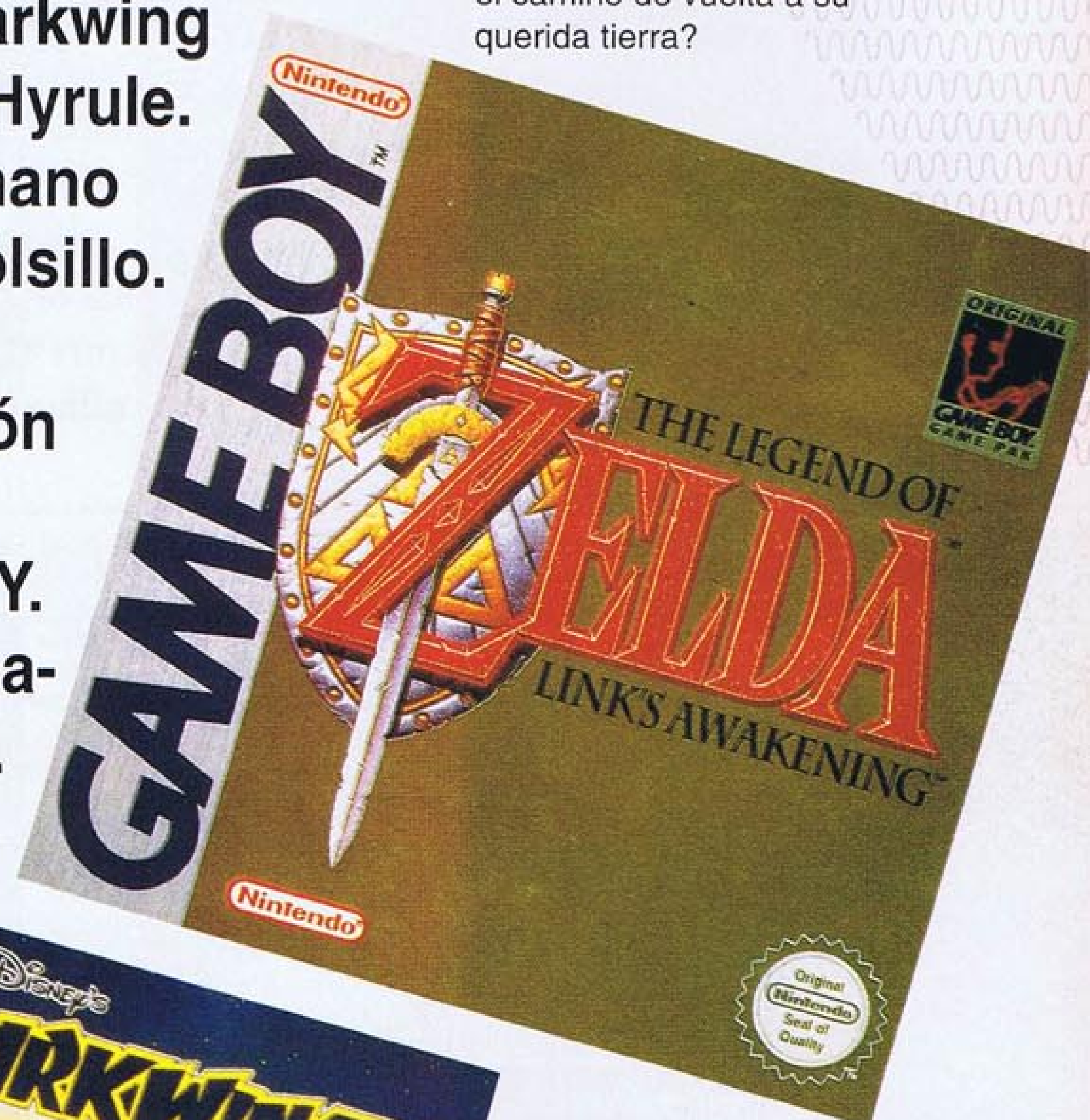


SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para destronar al malvado Wario del trono del país de Mario.



KIRBY'S DREAM LAND
El Pueblo de Dream Land está en peligro: sus mágicas estrellas han desaparecido. ¿Podrá salvarlo Kirby y su voraz apetito?

THE LEGEND OF ZELDA
Vuelve Link de Hyrule a un lugar donde los sueños se confunden con la realidad. ¿Podrá encontrar el camino de vuelta a su querida tierra?

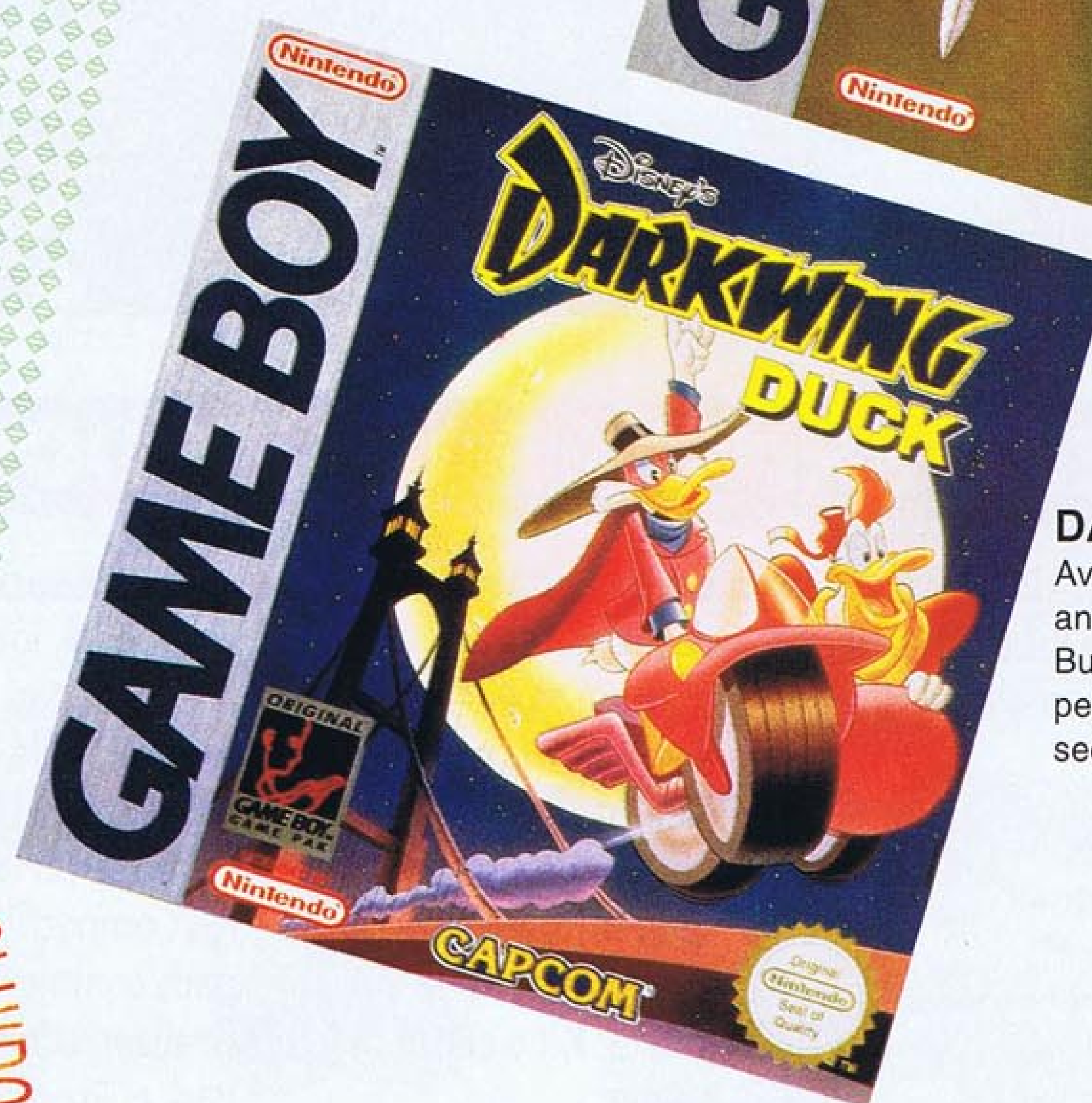


4 Ases en tu Mano



¡Vaya jugada!
Mario, Kirby, el pato Darkwing y el intrépido Link de Hyrule.
Cuatro ases en tu mano para tu consola de bolsillo.
Elige tu jugada: plataformas, acción o aventuras.
Para tu GAMEBOY.
La única -auténtica- genuina portátil.

DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)



DARKWING DUCK
Aventúrate con nuestro héroe a anular el malvado plan de Bushroot a través de siete peligrosos niveles y con zonas secretas de bonificación.



GAMEBOY™



NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.

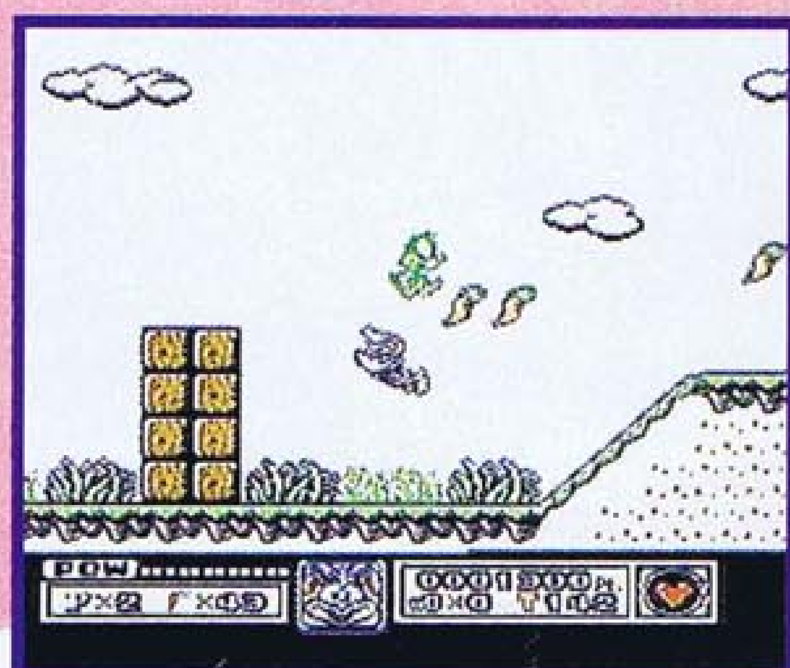
NINTENDO NEWS





«TINY TOON» DE N.E.S., YA A LA VENTA

Ve a tu tienda favorita y mira en el escaparate. Seguramente te llevarás una gratísima sorpresa al descubrir que hay un nuevo título disponible para tu querida N.E.S. Y no, no se trata de un juego cualquiera, sino de uno de los que ha recibido mejores críticas en el mundo entero: «Tiny Toon Adventures». Al igual que las versiones de Game Boy y Super Nintendo, viene avalado por Konami, y como en el caso de sus hermanos, la cosa va de plataformas. Lo que más nos ha gustado del cartucho es que puedes controlar a 4 personajes, y que es muy divertido. Spaco ha sido la encargada de lanzarlo al precio de 6.990 pts.



A traves del acuerdo con Ocean

INTERPLAY LLEGARÁ A ESPAÑA BAJO EL SELLO DE ARCADIA

Los cartuchos de Interplay llegarán finalmente a España bajo el sello de Arcadia. El acuerdo firmado entre Ocean -distribuida en exclusiva por Arcadia- y la compañía que ha dado genialidades tipo «The Lost Vikings» o «Rock´n Roll Racing», ha hecho posible que el producto de Interplay llegue a nuestro país por esas vías. En todo caso, responsables de Arcadia nos han informado de que ya existían negociaciones entre ambas empresas y que, aprovechando que la distribuidora española lanza en exclusiva su producto de PC, las cosas iban muy bien encaminadas.

Gracias, pues, a que Ocean se encargará de la distribución de Interplay, muy pronto llegarán aquí cositas como «Clayfighters» -fechado entre Mayo y Junio y con unas perspectivas de éxito totalmente garantizadas: luchas originales entre muñecos de plastilina-, «Rock´n Roll Racing», un genial cartucho de coches con música a todo tren cuyas fechas aún no sabemos, y «Claymates», en la línea de la animación de plastilina, y muy majo, aunque de momento para navidades, del 94, claro. O eso al menos es lo que calculado por el equipo de Arcadia.





PERIFÉRICOS PARA TODOS LOS GUSTOS

Para que no os quedéis atrás y vuestra consola no se pueda quejar, Drosoft y Erbe van a dejaros boquiabiertos con unos periféricos espectaculares. Hay de todo y para todos los gustos. Empezamos por Dro. Imaginaos vuestra Game Boy convertida en casi una recreativa con el Handyboy, el Handy Power Kit y el Handy Keeper.

Para NES también tenéis unas cuantas cosillas. Unos espectaculares Joysticks de la más variada catadura: desde el Ni-Pro para simuladores, al Footpedal, ideal para carreras de coches. Y si lo vuestro son los 16 bits empezad a tomar nota. El Topfigther, grande, robusto y programable,os hará creer que estáis jugando en un salón recreativo.

Erbe se ha lanzado con los Competition Pro, unos pads completísimos que rivalizan con el Program Pad, el Propad y algunos más para los que no nos queda espacio. Una gozada.



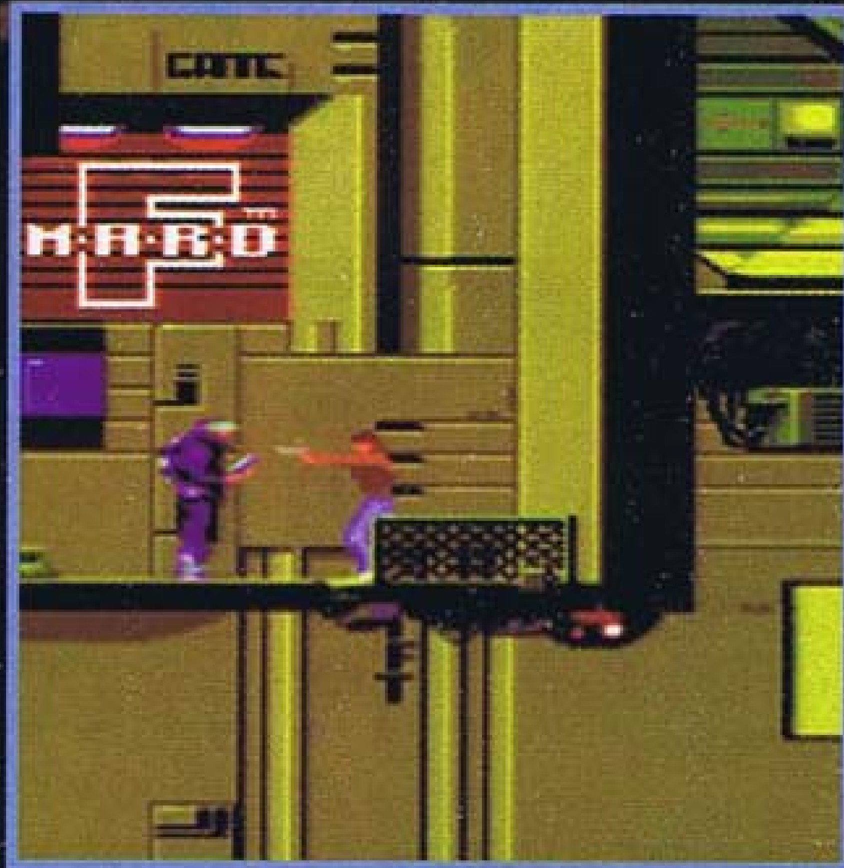


FLASHBACK



El galardonado bestseller con gráficos Rotoscope y 16 Megas de potencia. ¡Lo último en juegos de animación!





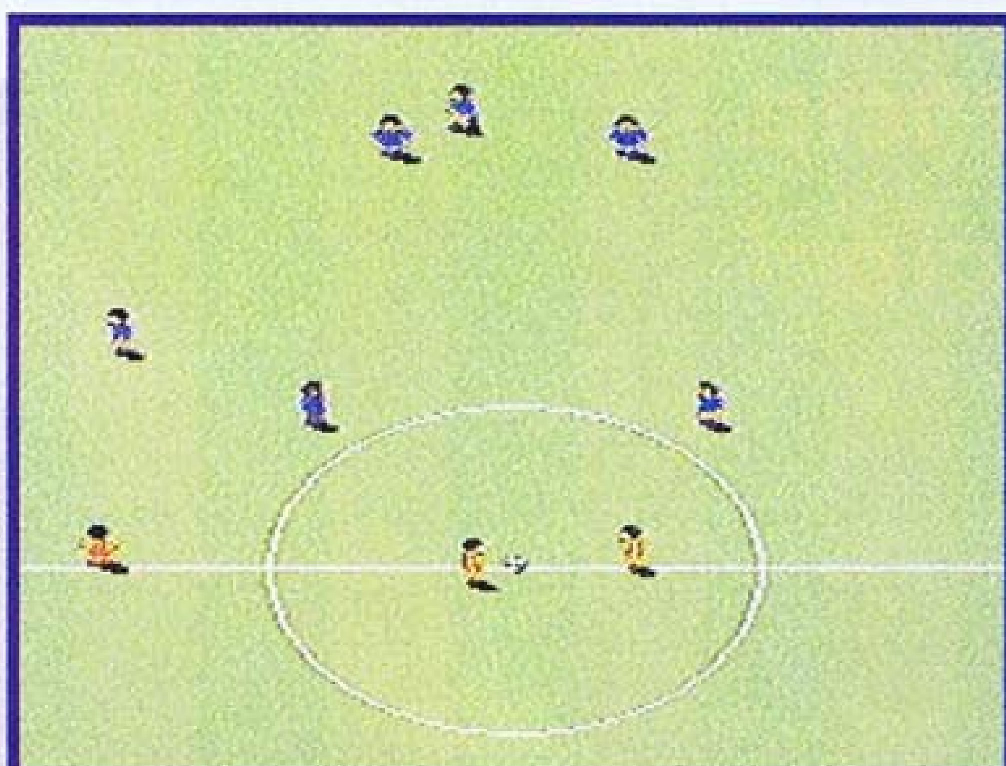






AHORA DISPONIBLE EN SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM 16meg power

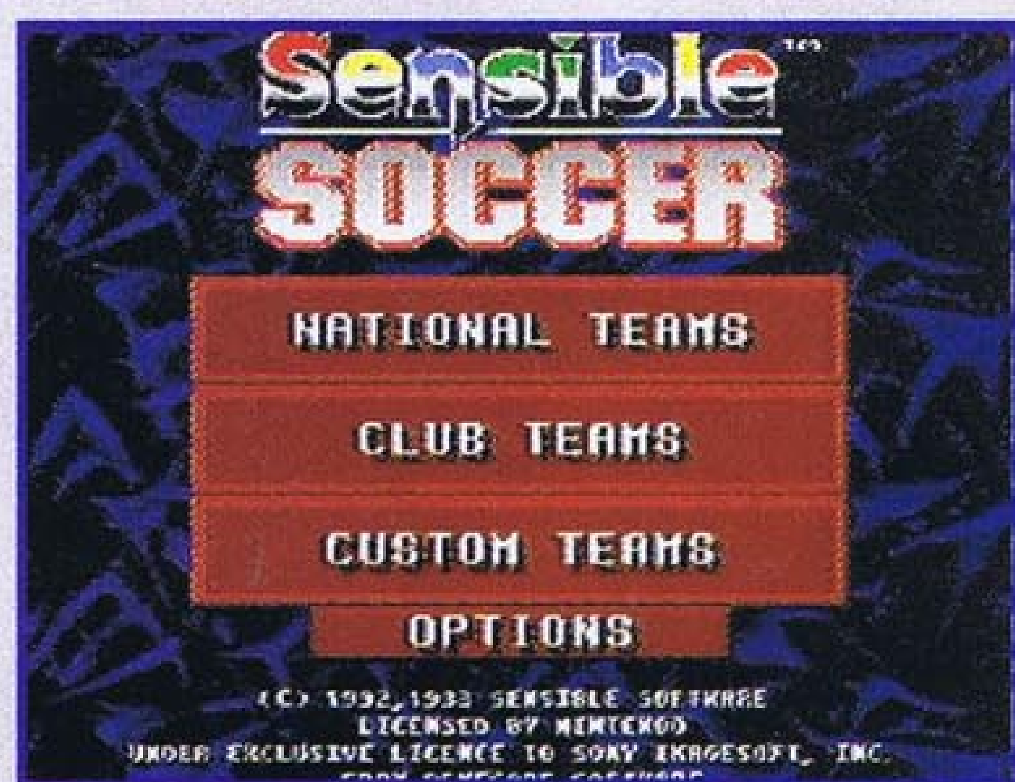
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Flashback © 1993 Delphine Software International and US Gold Ltd under exclusive license to Sony Electronic Publishing Ltd. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.



FEBRERO, MES SENSIBLE

Dentro de muy poco tiempo podremos al fin disfrutar de un invierno «sensible». Sony nos ha confirmado que por estas fechas sacarán al mercado el increíble Sensible Soccer, tanto en versión SNES como en NES.

Otros títulos de la misma compañía aunque esta vez sólo para Super Nintendo, Equinox y Skyblazer, no saldrán en cambio hasta marzo. El primero es un estupendo juego de rol, mientras que el segundo es un arcade de impecable realización técnica.





Con «World Heroes» en 16 bits

TAKARA SIGUE GOLPEANDO EN SUPER NINTENDO





Para que luego os vayáis quejando por ahí, ahí van las primeras pantallas del World Heroes de Super Nintendo, a las que esta redacción ha tenido acceso. Como podréis observar, la conversión que ha realizado Takara de este clásico de Neo Geo, conserva íntegramente la espectacularidad de que hizo gala en el monstruo de SNK. Si queréis saber qué tendrá, tomad nota: Modo historia, modo versus, 9 personajes con sus respectivos escenarios, 16 megas y la amplia galería de magias que le hizo famoso en recreativas.

De momento no hay nada oficial sobre su distribución en España, pero esperamos disponer pronto de los Hanzou, Fuma, Brocken, Rasputín.

TURN & BURN, SÓLO PILOTOS



Arcadia, una de las distribuidoras de productos Nintendo más importantes -y ágiles- de España nos acaba de confirmar el lanzamiento para marzo o abril de uno de los cartuchos más interesantes de Absolute Entertainment: Turn Burn, No fly zone.

Se trata de un simulador de vuelo que nos pone a los mandos de nada menos un F-14 Tomcat. Por lo visto, estamos sin duda ante el mejor cartucho de este tipo que hemos tenido la ocasión de probar hasta la fecha: pueden jugar dos, es suave, tiene diferentes perspectivas y vuela muy rápido. Si unimos este título a «Super Battletank II», la otra gran creación bélica de Absolute, no nos cabe ninguna duda de que en cuestión guerras la compañía que distribuye Arcadia se lleva la palma de largo.





¿Crees que puede haber algo más potente que Street Fighter II Turbo?

¿Más demoledor?

¿Más real...?




SUPER STREET FIGHTER II
La Recreativa

DEMUESTRA QUE ERES UN EXPERTO EN STREET FIGHTER II TURBO Y CONSIGUE ESTA EXCLUSIVA MÁQUINA



Si quieres convertirte en un profesional de los juegos de lucha, esta es tu oportunidad. Una increíble máquina recreativa de Super Street Fighter II -recién importada de Japón- te está esperando. Sé el primero en disfrutar de ella. Envíanos rápidamente tu cupón de respuestas y conviértete en el nuevo héroe de Street Fighter.



¿LO SABES TODO SOBRE STREET FIG

1. El increíble M. Bison:
   - A. Tiene un bigote que le llega hasta el cuello.
   - B. Lleva una calavera alada en su gorra.
   - C. Es manco de la mano izquierda.
2. El fortachón Sagat:
   - A. Está calvorota perdido.
   - B. Viste una tanga amarilla.
   - C. Se rompió las muñecas en su última pelea.
3. El temible Vega:
   - A. Tiene una melena rizada que le llega por la cintura.
   - B. Se protege la cara con una careta de metal.
   - C. Usa guantes de boxeador profesional.
4. El fiero Balrog:
   - A. Tiene las uñas de los pies tipo garras.
   - B. Lucha descalzo y con el pecho al descubierto.
   - C. No enseña los dedos de las manos cuando lucha.
5. El bestial Blanka:
   - A. Tiene el pelo tipo melena de león.
   - B. Usa botas de fútbol con tacos de metal.
   - C. Es tuerto.
6. La bella y aparentemente inocente Chun Li:
   - A. Lleva el pelo recogido a los lados con dos moñas azules.
   - B. Lleva pulsera de oro y diamantes.
   - C. Va vestida siempre de rosa.
7. El salvaje Zangief:
   - A. Conquista con su pelo rubio platino.
   - B. Lleva un pendiente porque dió la vuelta al mundo en barco.
   - C. Pelea siempre con el pecho al descubierto y sin guantes.
8. El guapo de Ken:
   - A. Lleva la cabeza pelada al cero.
   - B. Usa guantes de boxeo.
   - C. Tiene el pelo rubio.



Bases del Concurso

1.- Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCION, que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista NINTENDO ACCIÓN
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO STREET FIGHTER II TURBO.

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellosde 2 de Enero de1994 al 27 Enero de 1.994.

3.- El sorteo se celebrará en Madrid, el día 3 de Febrero de 1.994. y el ganador se publicará en el número de Marzo de Nintendo Acción.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerá una carta que será premiada con una máquina recreativa de SUPER STREET FIGHTER II. El premio no será canjeable por dinero.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este sorteo: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS S.A.

Nintendo® Nintendo® Acción

Cupón Respuesta

1.-............ 2.-............ 3.-............
4.-............ 5.-............ 6.-............
7.-............ 8.-............ 9.-............
10.-............ 11.-............ 12.-............

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
C.P.: .... Teléf.: ....

...GHTER II TURBO?



9. El grasiento Honda:
   A. PLleva protectores de acero en los nudillos.
   B. Va vestido como un luchador de Sumo.
   C. En realidad es una chica disfrazada.
10. El musculoso Ryu:
   A. Lleva una cinta en la frente.
   B. Realmente se llama Riau Riau.
   C. Es cinturón blanco-amarillo de Taekwondo.
11. El esquelético Dhalsim:
   A. Se recoge el pelo en una coleta.
   B. Luce un collar de calaveras al cuello.
   C. Lleva una gorra con calaveras.
12. Y, por último, Guile:
   A. Tiene el pelo negro y rizado.
   B. Lleva pulseras en las muñecas.
   C. Va vestido tipo militar , con camiseta, pantalones y botas.

UN MANANTIAL DE 16 MEGAS REBOSANTE DE PODER, MAGIA E IMAGINACIÓN

THE SECRET OF MANA

La nueva fiebre oriental



Hay una fuerza en el universo que mantiene el bien y el mal en perfecta armonía. Cuando este equilibrio se rompe, el futuro se hace impredecible y la situación caótica. Un joven muchacho, aprendiz de mago, se ha prestado voluntario para arreglar las cosas. Pero no todo es tan fácil.

Si sois asiduos a esta interesantísima sección de la revista, podréis comprobar que hace ya unos meses que venimos hablando de una genialidad japonesa, llamada «Holy Sword Legend 2» ó «Seiken Densetsu», para los de rostro amarillo.

Este cartuchito, que hace bien poco que ha invadido las tiendas «chinakas», está haciendo estragos en Estados Unidos, gracias, entre otras cosas, a su exquisita traducción al inglés. Evidentemente no es nada fácil salir adelante en un juego de rol, máxime cuando todos los textos están en japonés; pero qué menos que en un cartucho de esta magnitud y éxito comercial, se pongan todos los medios al alcance ¿verdad? Bien, pues el tema es que en Europa adoptará el nombre de «The Secret of Mana», y que ahora mismito vamos a hablaros de









él, de su estela, de las razones de su éxito y del ruego para que algún distribuidor se decida a traerlo de forma oficial.

EL FRUTO DE UNA LARGA EXPERIENCIA

«The Secret of Mana» es obra y gracia de Squaresoft, padres de la exitosa saga de los «Final Fantasy» que tantos buenos momentos ha proporcionado a los nipones. Aquí, en España, lo más aproximado que tenemos a esa maravilla es el genial «Mystic Quest», de Game Boy, que en otros países ha salido al mercado precisamente bajo el nombre de «Final Fantasy». Vistos sus antecedentes, conozcamos cuál es la fantástica historia de este futuro clásico.

El Arbol del Maná es el poder que sustenta el equilibrio entre el bien y el mal. De forma totalmente involuntaria, un muchachuelo ha sustraído la Espada Magica que custodiaba dicho árbol y por tanto toda la balanza. Así pues, las fuerzas del mal se extendieron por todo el mundo relegando al bien, al sentimiento y a las buenas maneras. El yugo del lado perverso de la vida se había entonces adueñado de la situación, convirtiendo en zombies a todo bicho viviente. Sólo unos pocos quedaron inmunes al hechizo, y entre ellos el "culpable" de la historia.



No os podéis imaginar el extensísimo mapeado de The Secret of Mana. Desde el principio hasta el final disfrutaremos de unos escenarios increíblemente cuidados que nos sumergirán en un ambiente mágico.

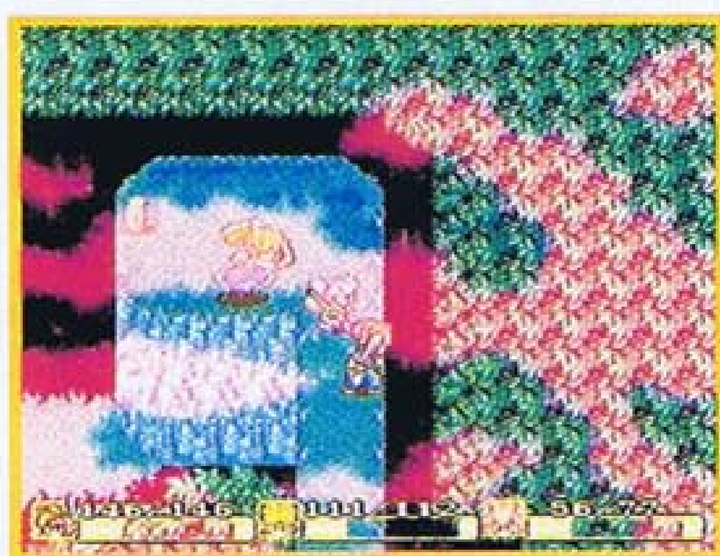
Precisamente, será nuestro pequeño guerrero el proyecto de héroe que deba restablecer el poder del maná encontrando las ocho semillas del Gran Arbol. Unas semillas que han permanecido escondidas durante siglos, y cuya localización y posterior reunión será ¿imposible?.

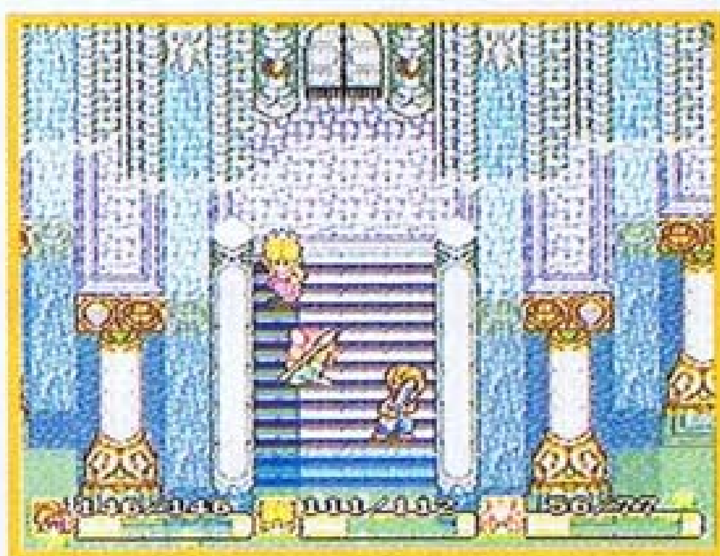
Y es que en esta aventura las cosas nunca serán lo que parecen. Los monstruos son amigos y los amigos no lo son tanto. La magia es a veces buena y a veces mala. Las armas cambian según se progresa en el juego y en ocasiones, se volverán contra nosotros mismos. A nuestro favor contaremos con la influencia de las voces del Maná, que nos irán orientando, más que guiando, a lo largo del juego. Además, uno de los puntos fuertes del cartucho es la posibilidad de que participen hasta tres jugadores simultáneos, lo que triplicará nuestro poder. Complicidad, astucia global y combinación de movimientos entre todos los personajes, son aspectos inéditos en un juego de rol que en esta ocasión pasan a un primerísimo primer plano. Por supuesto, no echaréis en falta una amplísima gama de armas, magias y esas cosas propias de estos juegos.

UN NUEVO REY

«The Secret of Mana» es una auténtica bestia. Sus dieciséis megas no hacen sino confirmar lo increíblemente buenos que pueden llegar a ser los juegos de rol para consola. Para que os hagáis una idea, los programadores estiman en 70 horas el tiempo aproximado de conclusión del juego, sin atascarse en ningún punto, claro.

Pues eso, que El Secreto del Mana es un digno sucesor de la historia de Zelda y que muy buena tendrá que ser la creación de Miyamoto, segunda a los efectos, para superar a este súbito clásico.









SOCCER KID

El está loco por el fútbol

Este juego ha sido uno de los principales candidatos para ser convertido a consola desde el mismo día en que se programó para ordenadores, y eso precisamente fue lo que sus creadores tuvieron más en cuenta a la hora de diseñarlo. Al fin y al cabo será la mascota de Krisalis y viene con toda la intención de desafiar a los mismísimos Sonic y Zool.

Soccer Kid presenta todos los elementos que garantizan el éxito de un programa, empezando por su aspecto impecable, lleno de colorido, con un montón de sprites en pantalla - enormes jefes de fin de fase-, y terminando por un sinfín de problemas de inteligencia y plataformas para dar y tomar. Todo ello ha dado como resultado un duro reto para el jugador. Los escenarios, que cambian constantemente, no sólo añaden un toque de variedad, sino además interés, ya que desarrollan un scroll parallax verdaderamente atómico.



El juego gira en torno a la figura de un chaval que está loco por el fútbol. Parece como si su cabeza fuera un balón de reglamento... Su sueño dorado es marcar el gol de la victoria en la final de un torneo. Un buen día se ve trasladado a un mundo futbolístico donde todo evoca este deporte. Su aventura le llevará a países como Rusia, Japón, Estados Unidos, Italia, España, ya veis, las cunas del fútbol. Y allí será donde nuestro mocoso británico de diez años deba demostrar su afición al fútbol, a través de una habilidad inigualable en el

Un reto muy especial para los fanáticos de la plataforma, en la onda de los cartuchos de mascotas. A la moda, en una palabra.





manejo del balón, de las plataformas y los disparos... de balones de reglamento.

En su visita a Estados Unidos, el chavalín se encontrará con enormes jugadores de fútbol americano y tendrá que huir de ellos, a menos que los liquide con un certero pelotazo. Por otra parte, el balón actuará de muy diversas formas según la forma de golpearlo o la cantidad de objetos que hayáis recogido a lo largo del juego. Podrá aumentar de tamaño y arrollar a la gente como en Indiana Jones, o bien empequeñecerse.

Cada uno de los escenarios tendrá sus gráficos característicos y enormes sprites. Los innumerables objetos diseminados a lo largo de las fases ayudarán a Soccer a moverse más deprisa, especialmente cuando consiga unas botas mágicas.

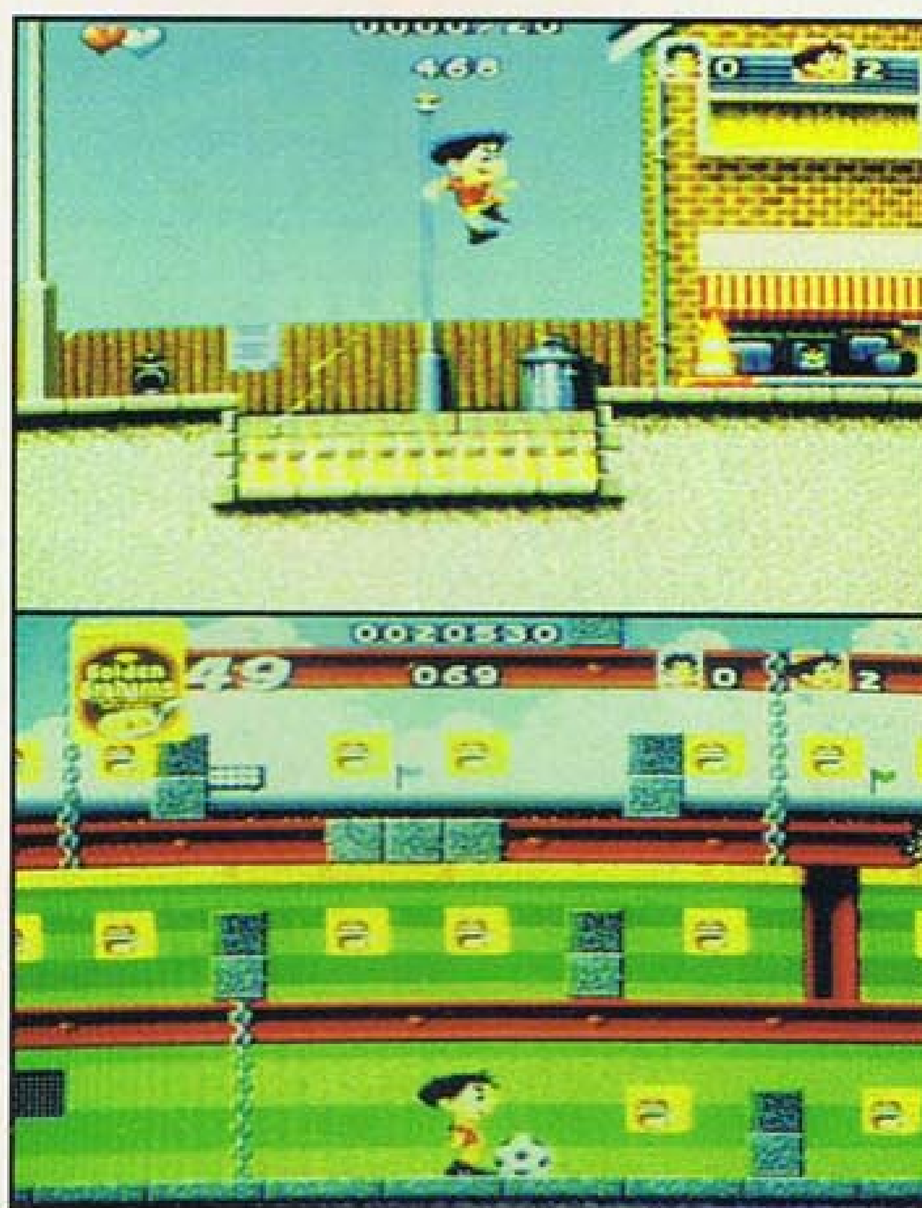
La interacción con el decorado es un aliciente más del juego, con ascensores, zonas encharcadas e incluso enemigos que os harán la vida imposible. Todos los niveles son bastante largos - niveles de 6 por 3 fases, por lo que se podrán realizar multitud de movimientos y acciones.





En pantalla, el rostro y los aparejos de trabajo de Mat Furness, el músico que ha trabajado en todas las versiones de «Soccer Kid» que dentro de muy poco tiempo saldrán a la calle. Y, escucha, que es un genio el caballero.

LA ESENCIA DE UNA CONVERSIÓN



En una pequeña entrevista que realizamos a uno de los programadores de Krisalis encargado de Soccer Kid, pudimos adivinar qué se buscó con la conversión de este cartucho y cómo ha quedado, a su juicio, en pantalla. Nigel Little, que así se llama el creador, nos dejó claro que «Soccer Kid» en su versión Super, contendría toda la esencia del programa original de Amiga. Y que en aras a conseguir un mayor atractivo, había optado por incluir aún más colores en pantalla.

Preguntado también por los pequeños problemillas con los que se habría topado nuestro hombre, Nigel nos confesó que «Soccer Kid» tendría un nivel menos que en su versión original y que pese a todo se había hecho un gran esfuerzo por introducir todos los datos en el cartucho. En el nuevo «Soccer Kid» habrá, no obstante, más sprites simultáneos en pantalla y un genial modo 7 que dará el toque técnico al asunto.

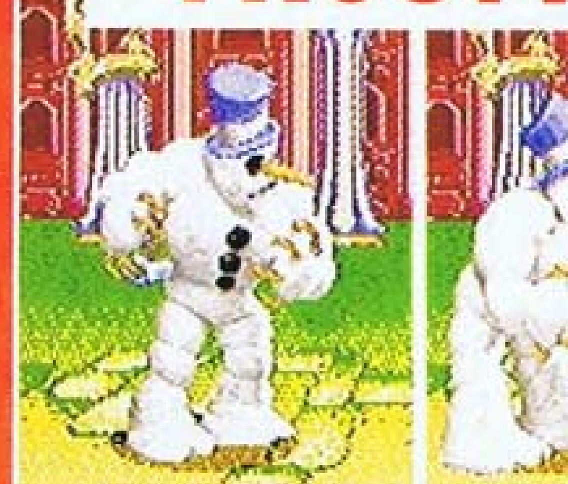
SOCCER KID

- Super Nintendo
- Ocean (Krisalis)
- Arcade
- 8 Megas
- 18 niveles
- Sin fecha determinada

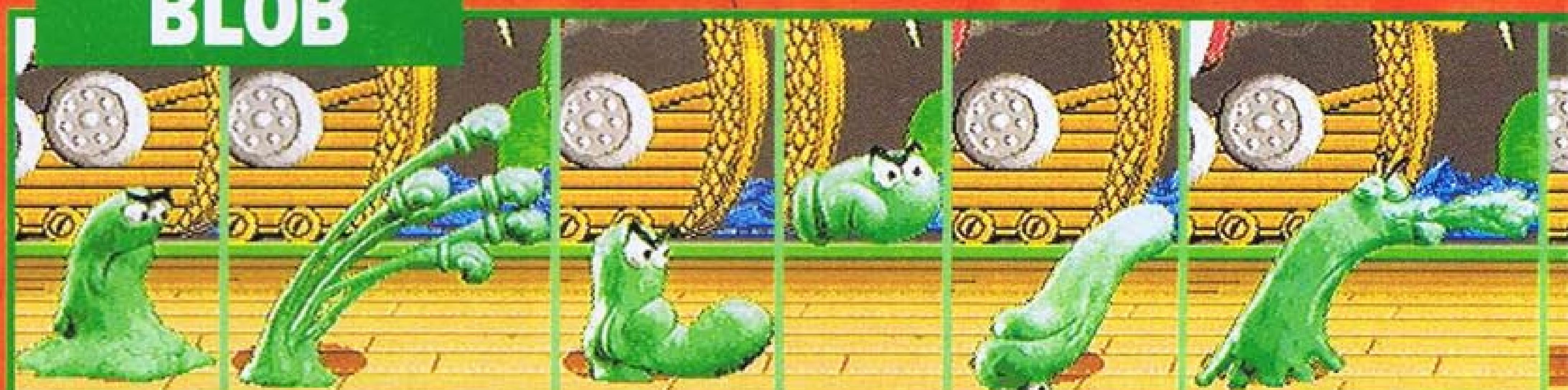


• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **LUCHA**
• Compañía: **INTERPLAY** • Nº de Jugadores: **1 ó 2**
• Megas: **16** • En la calle: **SIN DETERMINAR**





Juguemos con barro



Este título de sencillo nombre y simpática apariencia está llamado a convertirse en uno de los títulos más explosivos del 94. Y si no, al tiempo, porque no nos duelen prendas a la hora de decir que no recordamos haber visto nada tan impactante desde hace muchos, muchos meses.

Los culpables de tal éxito son los chicos de Interplay, que tienen más que claro que la única forma de triunfar con toda plenitud en el mundo de los videojuegos es atacar por donde más impacta: por la vía de la originalidad.

Prepárate para disfrutar de un juego sin precedentes, que romperá con todo lo visto en juegos de lucha.

¿Y qué tiene este juego que hace que sea tan innovador?, os estaréis preguntando,







ávidos lectotes. Pues no tenéis más que echarle un detenido vistazo a las pantallas que acompañan a esta preview... ¡Qué! ¿Increíbles, verdad?.

El secreto de esta espectacularidad radica en las técnicas de animación que se han utilizado en la realización del juego y que responden al nombre de «Claymation».

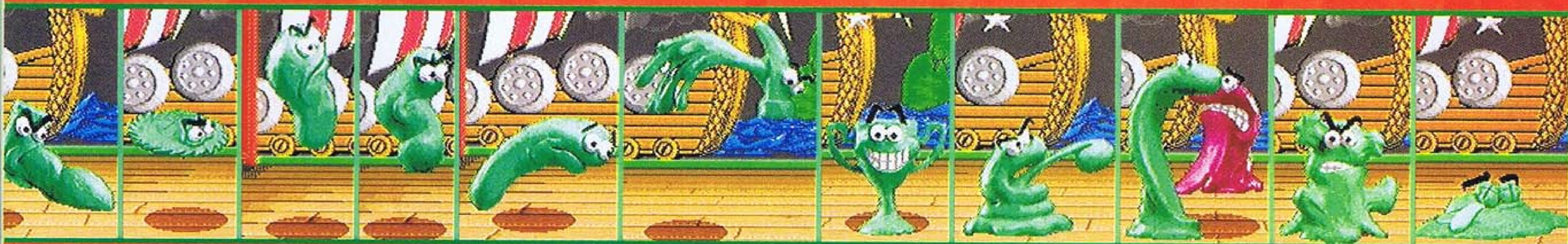
Que qué rayos es esto?, pues ni más ni menos que una técnica que consigue simular los efectos de deformación que puede sufrir un montón de arcilla o plastilina.

Como hemos podido comprobar, el producto final será inmejorable, tanto, tanto que no existe parangón alguno con lo visto hasta ahora en los juegos de lucha -género al que pertenece esta inugualble título-.

De momento no os contamos más, pues como se trata de un juego eminentemente visual, creemos que sobran las palabras. Con que centréis toda vuestra atención en contemplar una y otra vez las imagénes que os ofrecemos, ya tenéis bastante.

Y tranquilos, que aún faltan algunos meses para verlo en la calle.









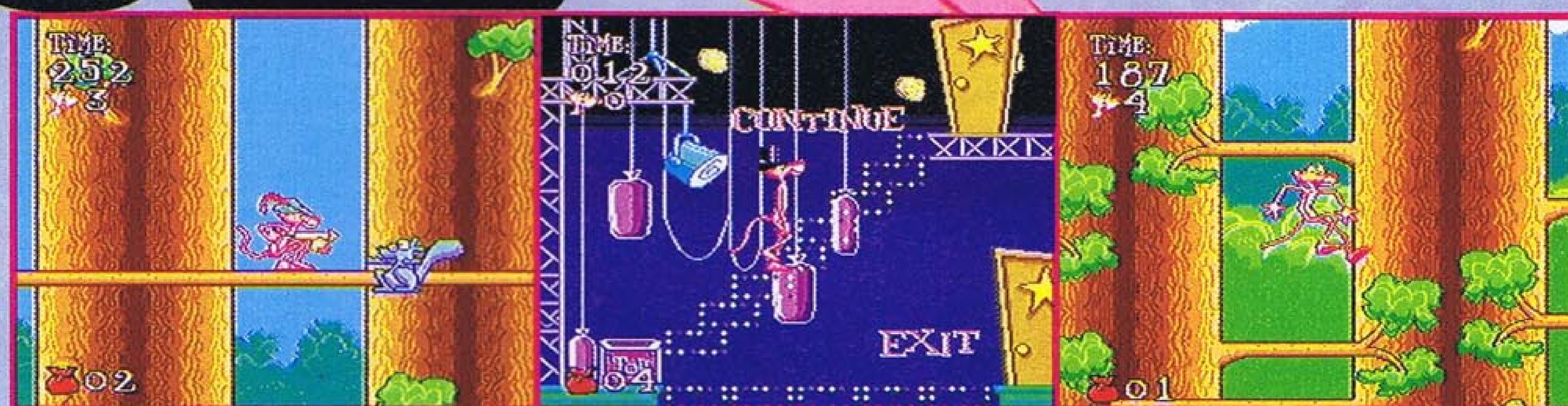






• Consola: SUPER NINTENDO
• Compañía: TECMAGIK
• Megas: 8
• Tipo de Juego: ARCADE
• Nº de Jugadores: 1
• En la calle: SIN DETERMINAR

PINK GOES TO HOLLY-WOOD



Pesadilla en ROSA STREET

La cosa no tiene vuelta de hoja, pero por si se la queréis encontrar, ésta es la historia a la que dio la bienvenida nuestro peculiar sumario. Hollywood necesita actores y la pantera algo de dinero. Así que ni corta ni perezosa, se dirige a los estudios más famosos del mundo para hacer una audición. Y fíjese usted por dónde, lo primero que se encuentra nada más llegar al "paraíso" es al inspector de moda: Clouseau. El encuentro es lamentable: la pantera se introduce en la escena del policía y todo se va al garete. No han hecho más que empezar los problemas. El inspector, que de rencoroso tiene hasta el sombrero, se lanza en su persecución, y la pantera, que va de fugitiva por la vida, no encuentra más solución







que huir... de una forma cinematográfica.

¿Cinematográfica? Pues sí, porque la aventura de la pantera se desarrolla en los mismos platós de Hollywood, sobre decorados utilizados en famosísimas películas y bajo una banda sonora excepcional, construida sobre variaciones de la creación de Mancini. Así las cosas, nuestra pantera se las tendrá que ver en un bosque, al otro lado de Río Grande, sobre un tejado de cinc, lejos de la ciudad con incordiantes enemigos, no menos peligrosas plataformas y un sin fin de problemas. Veamos, hay que saltar muy alto, correr muy deprisa, depositar monedas en una especie de huchas para poder volar, crear plataformas dónde no las había, y muchas e interesantes necesidades que cubriremos con más gracia que práctica.

«Pink Panther Goes to Hollywood» tiene prevista su salida al mercado europeo en el primer trimestre del 94, si bien puede que se retrase en el caso español. Hasta entonces no volveremos a vernos las caras con este engendro tan bien animado, enorme, actor de talla, simpático y dicharachero que se hace llamar Pantera Rosa. Te esperamos ansiosos.

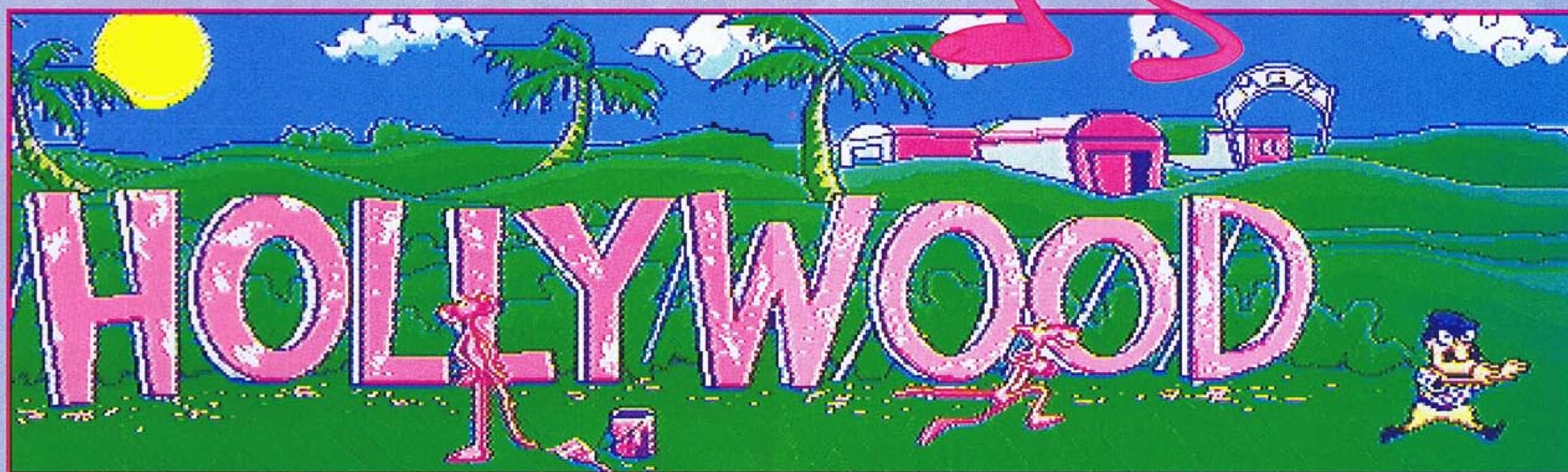




Los genios suelen ser despistados, pero en el caso de la Pantera Rosa son, además, torpes. Y si no que se lo digan a Clouseau, y que también le expliquen cómo alguien así es capaz de causarle tantos disgustos.









• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **AVENTURA**
• Compañía: **VIRGIN** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **16** • En la calle: **FEBRERO**

Young Merlín











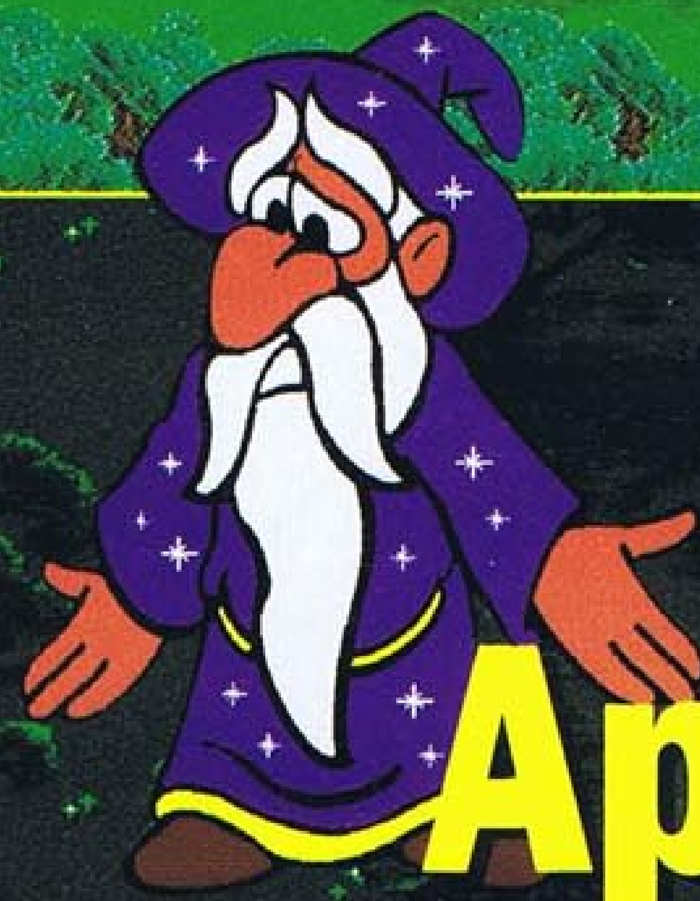
El protagonista de este juego no es el Merlín que todos conocemos, ese sabio mago que deslumbraba al rey Arturo y a todos los Caballeros de la Tabla Redonda. Se trata de un Merlín todavía adolescente, un muchachuelo que desde su más tierna infancia descubrió que tenía la especial habilidad de dominar los secretos de la magia de su tiempo. Pero conozcamos su historia desde el principio.

Merlín vivía en un mundo misterioso y encantado que jamás podríais encontrar en los mapas. La vida allí era realmente sencilla, ya que los poderes mágicos lo hacían todo. Cuando contabas a sus habitantes que había lugares en el mundo en los que se trabajaba hasta las doce de la noche, e incluso los fines de semana, se echaban a reir como locos.

No conocían el significado real de palabras tan comunes como esfuerzo, lucha o peligro. Y ese iba a ser precisamente el origen de su perdición.

Un personaje malvado llamado el Señor de la Oscuridad, era consciente del carácter despreocupado de las gentes de la aldea, así que ayudado por sus tremendos poderes mágicos lanzó una maldición terrible que pilló desprevenidos a los conciudadanos de Merlín. Pero mira tú por dónde, dio la casualidad que justo en ese momento, el





Aprendiz de brujo





No existe ninguna academia de magia. Se nace o no se nace mago. El joven Merlín es uno de esos elegidos, y pronto tendrá que demostrarlo en Super Nintendo.







joven Encantador se encontraba recogiendo setas para una de sus pociones, y el conjuro no le afectó para nada. Volvió a su casa como si nada hubiera pasado, cuando, de repente, escuchó un grito. Provenía del río y desde él una bella moza suplicaba ayuda. Merlín, al más puro estilo de los redactores de Nintendo Acción, se lanzó al agua en plan héroe. Pero la corriente era más fuerte de lo que pensaba, y se vio arrastrado hacia un pequeño túnel. A la salida pudo asirse a una rama y escapar del río. Levantó la cabeza y sí, era su aldea, pero había algo extraño que la envolvía. Algo había ocurrido en su ausencia. Y aquí empieza lo gordo. Merlín, controlado sabiamente por vosotros, deberá hacer frente a 10 diferentes misiones que habrán de llevarle a resolver el enigma de su pueblo. A lo largo de ellas, los objetos irán apareciendo uno tras otro y se convertirán en protagonistas absolutos de esta divertida aventura, ya que nuestro objetivo consistirá en encontrar la utilidad de todos ellos.

Olvidaos, pues, de mantener el dedo pegado al botón de disparo y prepararos para afrontar un reto a vuestra inteligencia que tendrá lugar a lo largo de un enorme bosque, una tenebrosa mina, de un peligrosísimo castillo y de los laberintos más intrincados que podáis imaginar.

En resumen, «Young Merlin» será un original juego que intentará desbancar a «Zelda» del privilegiado puesto que ocupa entre los títulos pertenecientes al género de las aventuras.





de







Nuestro joven héroe deberá recorrer los más bellos parajes en busca de pistas que le ayuden a solucionar el gran enigma de su pueblo.

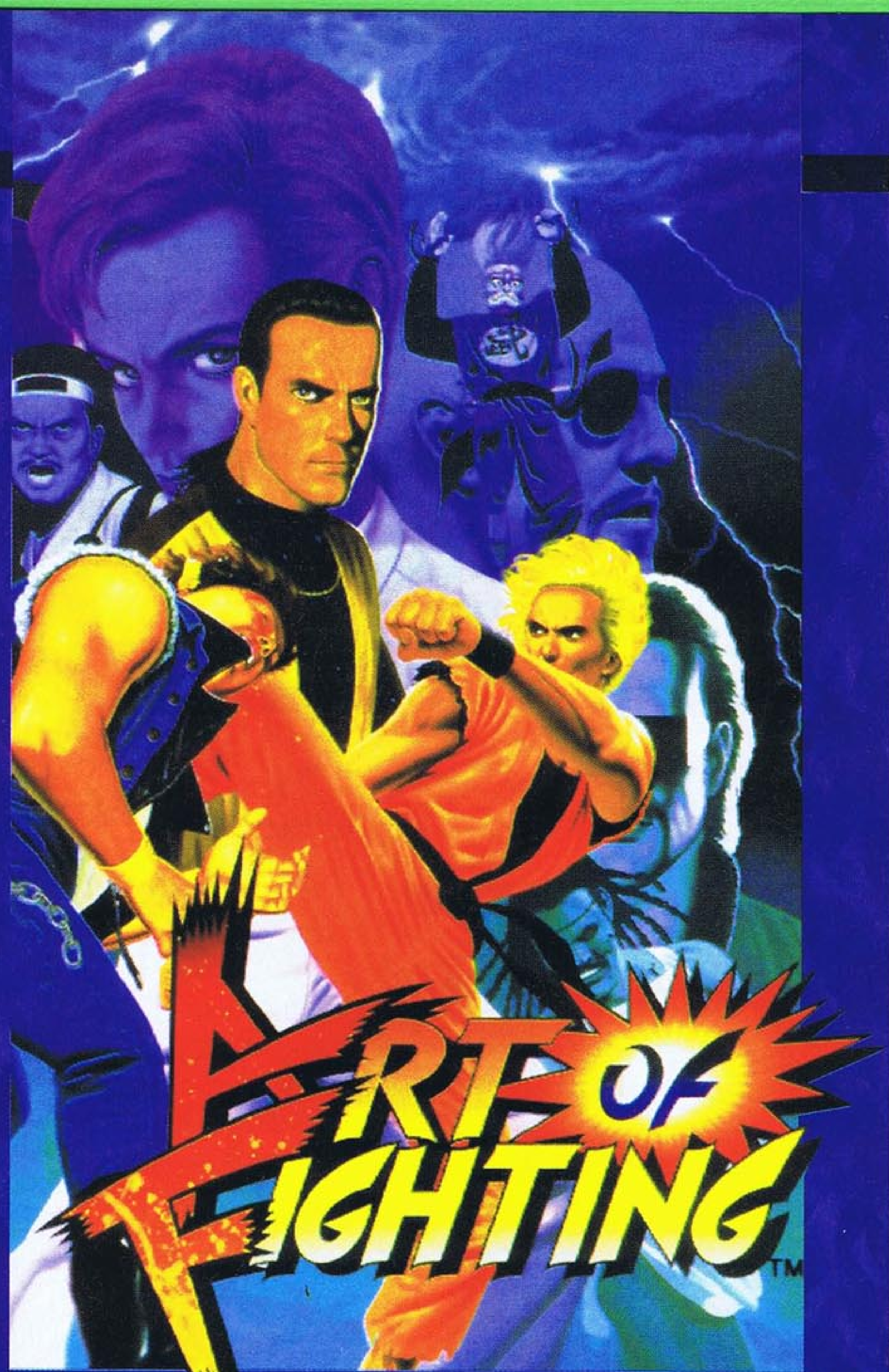


• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **ARCADE**
• Compañía: **TAKARA** • Nº de Jugadores: **1 ó 2**
• Megas: **16** • En la calle: **SIN DETERMINAR**









Artistas del puñetazo

Si pensáis que «Art of Fighting» es un producto más de la fiebre «Street Fighter 2», y que por tanto carece de originalidad, forma y maneras propias, estáis muy equivocados. Es más, estaríais comentiendo una vil injusticia. Porque «Art of Fighting» es bastante más que un simple juego de lucha. Es toda una fantástica conversión, que viene de la mano de SNK para regocijo de los "luchadores" de pro, y que sin duda dejará boquiabiertos a los expertos en buenos golpes. Y es que no sabríamos qué destacar de él: su fantástico zoom, la igualdad entre los personajes a la hora de "pegar", su gigantesco tamaño, los detalles magistrales, su jugabilidad, adicción... sería imposible decantarnos por algo. Lo







SNK, Neo Geo y Takara. Estas tres palabras forman parte del carnet de identidad de uno de los grandes clásicos de los juegos de lucha. Prepárate, porque ya se está acercando a tu Super Nintendo.





que tenemos claro es que «Art of Fighting», en la Super, tiene ese «algo» que convirtió al arcade original en una auténtica leyenda .

Su historia es una de tantas en el capítulo de juegos de lucha: una misteriosa banda ha raptado a la hermana de Ryo. Éste y su amigo Robert, dos luchadores de reputación, no están dispuestos a que los gansgters se salgan con la suya. Así pues, y con la fuerza de sus puños y artes marciales como más firmes aliados, ambos saldrán en busca de la pobre Yuri. Para llegar hasta ella, deberán recorrer todos los barrios de la ciudad e interrogar a los más peligrosos individuos que se puedan imaginar.

Lógicamente, éstos no se dejarán así como así, por lo que la única forma de sacarles información será derrotándolos previamente. ¿Que cómo? Pues eso ya lo veréis, pero por si acaso será en un combate temible entre monstruos sagrados del golpe.

Y en fin, que ya veis, que lo que habéis leido será el argumento de una de las bestias más jugadas en recreativa, y ya que estamos, éstas, sus carácterísticas principales. Tomad nota, que la cosa está que arde: modo historia, modo versus frente a la máquina y versus frente a un segundo luchador, ocho niveles totales de dificultad, dos personajes a elegir en el modo historia y hasta diez en el modo versus (incluidos los enemigos finales), tres o cuatro magias por luchador y una adicción mucho más que poderosa.

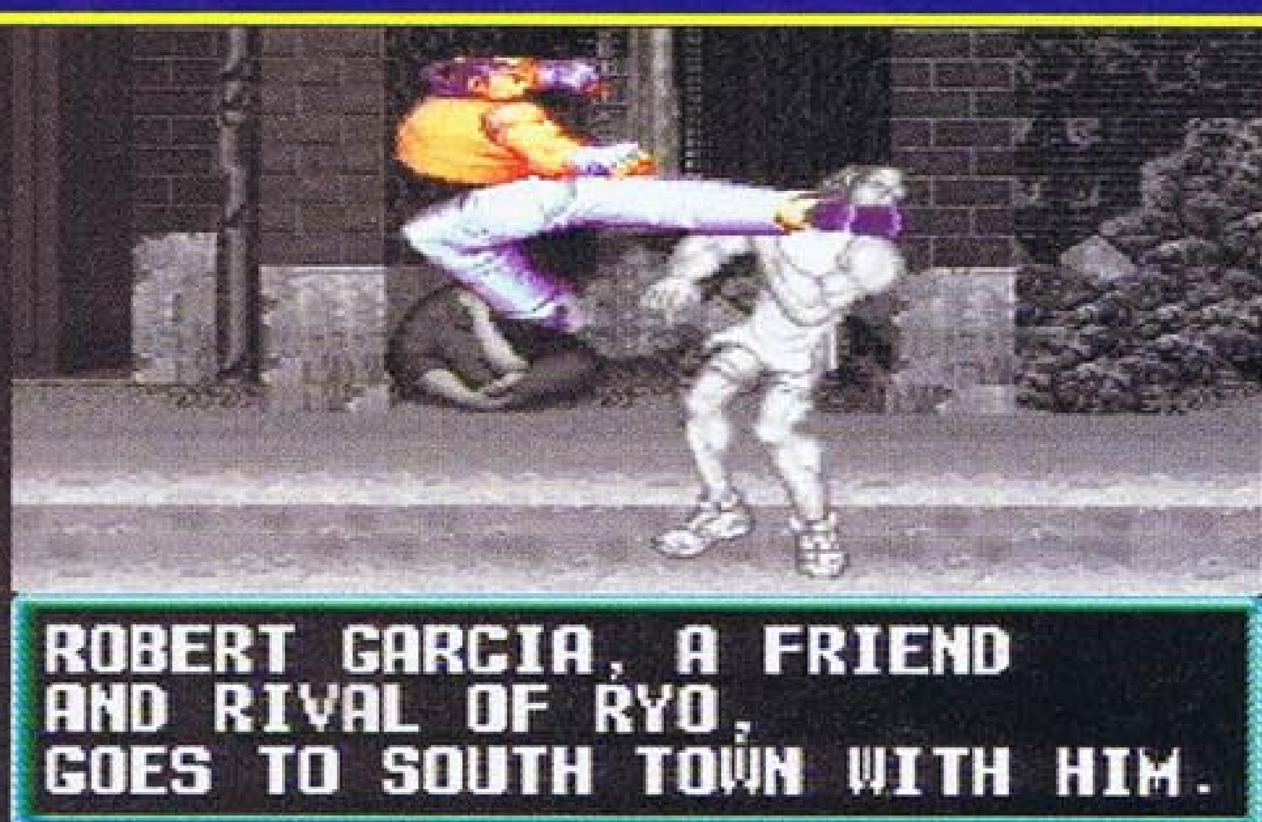
Si lo que acabamos de narrar no es suficiente para convenceros de la calidad de este cartucho, sólo nos queda una fórmula. Esperad a verlo comentado, y veréis.















Tortugas al ataque

Por fin llega a nuestras manos una seria alternativa al dominio de «Street Fighter II» en lo que a juegos de lucha se refiere. Enhorabuena tortugas.

T.M.N.T. Tournament Fighters

Siempre que sale al mercado un juego de lucha, la comparación con «SF II», el grande, es inevitable. Lamentablemente, hasta ahora no nos ha llegado ni un sólo cartucho que haya podido desbancar de su trono a los Ryu, Ken y demás familia. No, no penséis que nos olvidamos del genial «Mortal Kombat», sin duda la única apuesta firme que puede atajar el dominio de «Street Fighter II» en este mundillo. Pero, si tenemos en cuenta todos los aspectos -algunos más que invisibles-, la creación de Capcom era mucho más sólida que la de Acclaim. De









Este sujeto se llama «Karai» y hace las veces de enemigo final. No os perdáis al helicóptero de la «tele».



Éste es sin duda el mejor juego que han protagonizado las tortugas. Tenía que ser luchando...

hecho, da la impresión de que Konami, antes de programar «T.M.N.T Tournament Fighters», hizo un análisis del porqué de la imbatibilidad de esa gran máquina de Capcom: naturalmente «Street Fighter II». El juego que ahora mismo tenemos entre manos sigue su misma estética, una estética súper conseguida y ya muy sentada, renunciando a digitalizaciones o gráficos realistas más propios de otros juegos harto violentos y hasta más espectaculares. Se vuelve, pues, a cumplir la premisa: si no puedes con tu enemigo, debes unirte a él. Por eso, si las tortugas se mirasen al espejo, quizá la imagen reflejada sería la de Guille o Bison, o el mismísimo Vega.





Sopa de tortugas

La vida ha cambiado mucho desde la última aventura de las Tortugas («Super Turtles IV. Turtles in Time», obra de Capcom). Ellas, como todo los seres terrestres, también notan la crisis. Ahora mismo, nadie parece acordarse de sus caparazones y no han tenido más idem que buscarse la vida por sí mismas.

Leonardo consiguió trabajo en una pizzería, pero unas extrañas y continuas desapariciones de «género» le hicieron volver al cuartel general a la semana. Y con un expediente de regulación de empleo bajo el brazo.

Raphael y Leonardo probaron fortuna en una reputada revista de videojuegos (llámese Nintendo Acción), pero los altercados diarios con otros miembros de la redacción mientras se dejaban los dedos jugando a «Sensible Soccer» (siempre perdían por goleada las pobres tortugas), les obligaron a poner pies en polvorosa, ¿o ancas?, ¿o patas?

A Donatello le fue aún peor. En mitad de una crisis de aburrimiento se le ocurrió comprarse la colección completa de las películas de Manolo Escobar, y se pasó dos meses largos recuperándose de una sobredosis de «Donde estará mi carro», «Porompompero», «Que viva España» y demás lujos del cancionero español...

Pero como no hay mal que cien años dure, un día de Navidad, mientras nuestros amigos estaban absortos con la presencia de Natalia Estrada (¡qué mujer!) en Vivan los novios, llegó un telegrama que decía lo siguiente: "mecachis STOP estoy atrapado STOP venid a buscarme STOP por cierto STOP grabadme el programa STOP socorro STOP firmado Splinter STOP".



SUPER STARS



Splinter, por si no lo sabéis, es el maestro de las Tortugas Ninja y su telegrama no hace sino poner de manifiesto que ha sido atrapado por los «malos». ¡Por fín una misión que llevarse al caparazón!, exclamaban los seres verdosos de marras, absolutamente despreocupados por el estado de su maestro. Y se pusieron manos a la obra.

Bien amigos, este simpático argumento nos sirve como otro cualquiera -aunque no tan divertido- para adentrarnos en el ambiente verde que rodea a uno de los que será CARTUCHO de 1994. «T.M.N.T Tournament Fighters» es un juego de lucha al que le adornan las siguientes características:

- 10 personajes para elegir, más un par de jefes finales. Sus nombres: Leo, Raph, Mike, Don, Shredder, Armaggon, Chrome Dome, War, Aska y Wingnut.
- 10 distintos y espectaculares escenarios de combate, muy al estilo Konami. Con personalidad, vaya.
- Modo historia, modo versus y torneo.
- 3 velocidades, 8 niveles de dificultad,



En ocasiones, el exceso de adornos y colorido en los fondos dificulta la visión de los luchadores.



y 3 diferentes tiempos de combate. Muchos números que, combinados, dan una calidad impresionante.

• 16 megas, o lo que es lo mismo, que el cartucho pesa más, que es más caro en la tienda y que caben muchas más birguerías.

• Magias estilo «SF II», tanto en su concepción como en su realización (bienvenido a los movimientos complicados y no te olvides de contar los segundos). Cada luchador suele tener 4, una de ellas secreta.

• Equilibrio total entre «buenos» y «malos». No es necesario colocarnos en el los niveles más altos de dificultad para encontrar complicaciones









• Máximo colorido, tanto en los escenarios como en el diseño de los personajes.

• «Special K.O.», una especie de «fatalities» estilo Mortal Kombat que sólo se pueden efectuar en el modo torneo e historia.

Alguna se nos olvida, pero por hoy es más que suficiente.

Tuteando al jefe

«T.M.N.T. Tournament Fighters» es un juego de lucha hecho a imagen y semejanza de «SF II». Así que si buscáis originalidad, ya podéis ir olvidándoos por completo: las tortugas no aportan nada demasiado nuevo. Como en juegos de lucha la verdad es que todo está muy



Uno de los aspectos más notables del juego es la facilidad de manejo y la sencilla ejecución de las magias.





visto, haríais bien en pasar por alto ese detalle y en pensar que estamos ante el único cartucho decente y comparable a «Street Fighter II», lo cual es mucho. En resumen: «Tournament Fighters», de Super Nintendo, es la única alternativa seria al primer puesto de los juegos de lucha. No sólo porque es un cartucho excelente en todos los sentidos (sonoro, ambientación), sino también porque Konami, que está detrás de todo, es la mejor garantía de éxito y diversión. Ah! Y que no se nos olvide que tiene un gran maestro... ■

Teenage Mutant Ninja Turtles Tournament Fighters

KONAMI
LUCHA
16 Megas
Jugadores: 1/2
Niveles de dificultad: 8
Continuaciones: 1, 3, 5
Nº de Fases: 11 Combates

GRÁFICOS: REGULAR · BUENO · **MUY BUENO** · GENIAL
SONIDO: REGULAR · BUENO · MUY BUENO · **GENIAL**
JUGABILIDAD: REGULAR · BUENO · MUY BUENO · **GENIAL**
DIVERSIÓN: REGULAR · BUENO · MUY BUENO · **GENIAL**

Afortunadamente, estas tortugas no tienen nada que ver con esas cosas verdes de Mega.... bueno, otras consolas.

SUPER STARS

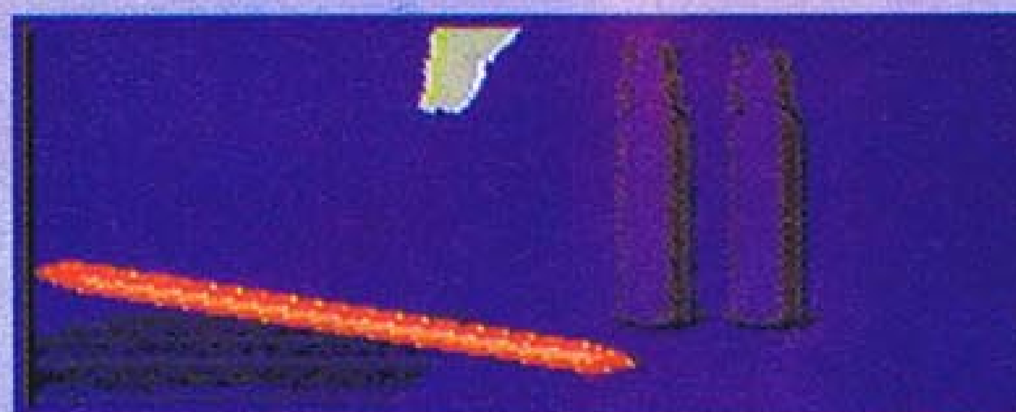
FLASHBACK

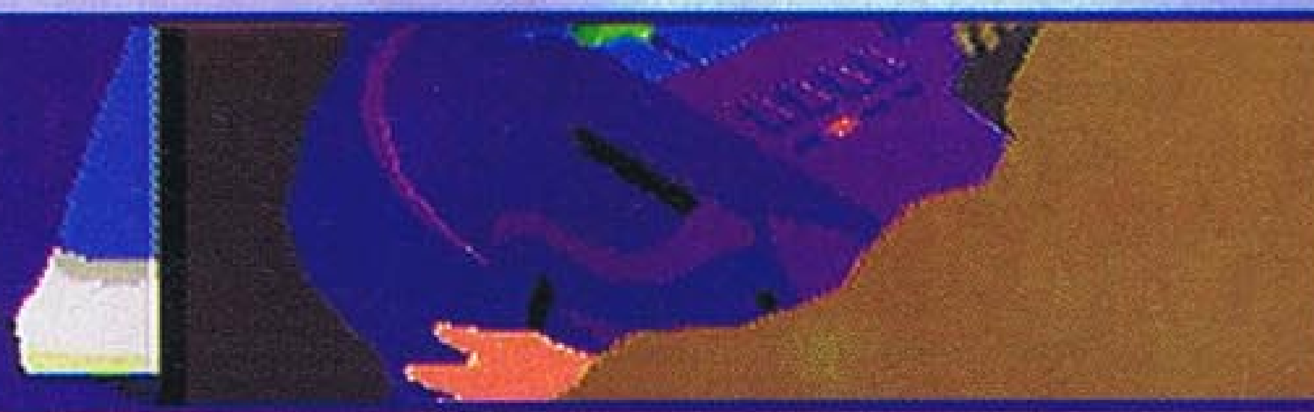
En un rincón de la memoria

Conrad B. Hard había dado con la clave. Había conseguido aislar las uniones básicas de la materia: podía analizarla, estudiarla y hasta detectar anomalías moleculares. Podía clasificar las cosas basándose en su densidad molecular y hasta influir decididamente en el comportamiento del cerebro. Las posibilidades eran ¿infinitas?

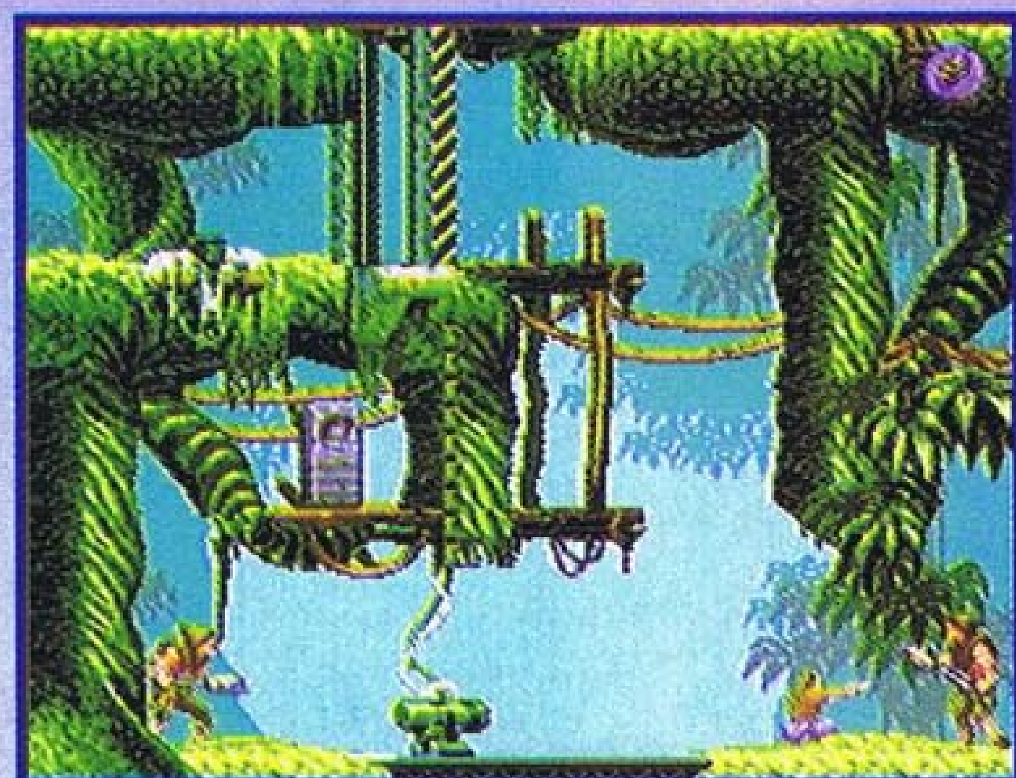




















Pero primero había que experimentar para perfeccionar la idea. Sus primeros conejillos de indias fueron personas con las que se cruzaba por la calle. Un vistazo a través de una lente especial le iba dando datos sobre la estructura básica de la materia humana. Sin embargo, algunas personas demostraban tener muy poco en común con esa estructura que ya había fijado. Curiosamente todos eran personajes prominentes de la vida pública: empresarios, políticos, militares... Después de muchas vueltas y comparaciones, la mente analítica de Conrad dio con una respuesta increíble, pero correcta: ¡la Tierra estaba siendo invadida silenciosamente por seres extraterrestres! El riesgo que corría el científico era muy grande. Conrad se dio cuenta pronto de que su análisis era detectado por los alienígenas y si no hacía algo para remediarlo acabarían con él antes de que fuera capaz de poner sobreaviso a la población.

Lo imediato fue grabar su memoria en un "Holocubo" para poner a salvo su descubrimiento. Pero casi no tuvo tiempo ni de guardarse el artilugio memorístico cuando fue apresado por los invasores. No querían matarle hasta descubrir si había comentado algo de sus investigaciones. Pero, cuando intentaban debilitar sus defensas borrando su memoria, el científico escapó para terminar, desorientado y perdido, en mitad de una jungla sintética...



No es real. Es una complicada estructura sintética en la que habitan millones de seres.

Realidad y pesadilla

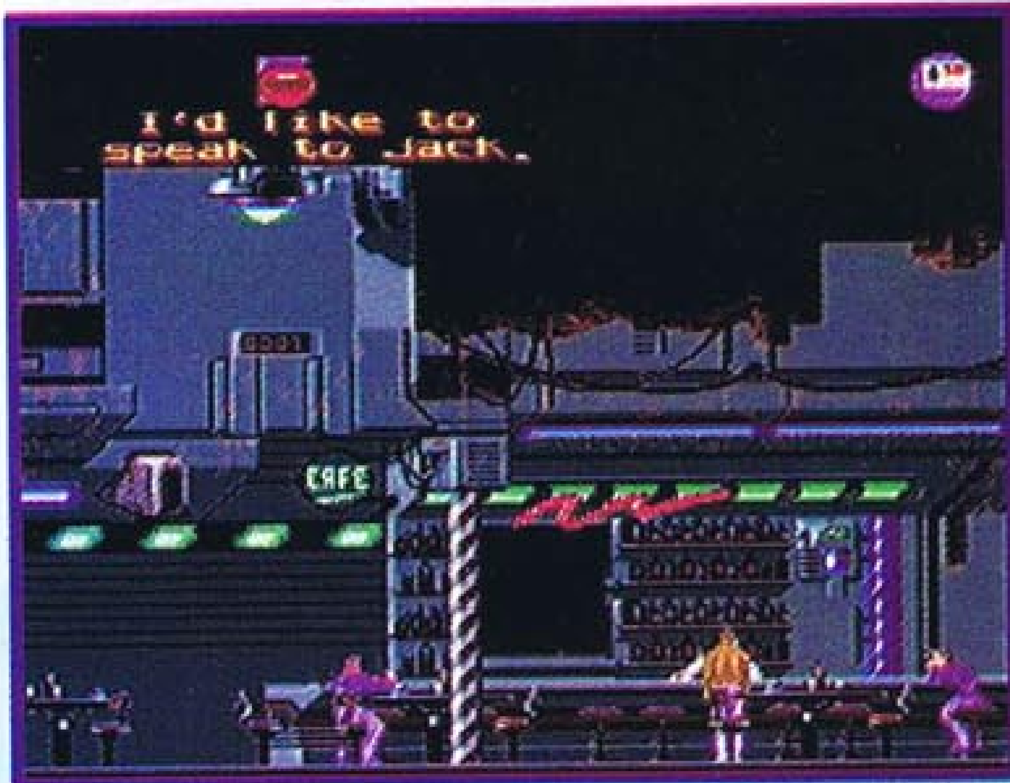
Abres los ojos en un lugar desconocido, no tienes claro quién eres, te duele todo el cuerpo y sufres una acuciante necesidad de correr. Pero, ¿hacia dónde?

Al despertar has tirado algo, un objeto cuyo significado desconoces que te arrastra sin sentido. Desentumeciendo los músculos, bajas por las enredaderas de plástico y los tallos sintéticos. Activas el



Este mapa es una buena prueba de las excelencias de Flashback. En él podemos ver el mimo con que han sido tratados todos los detalles gráficos y sonoros (lástima que no los podáis oír). Por cierto, esta parte corresponde a una de las postreras fases del juego, el Planeta de los Aliens. Rodeado de un montón de peligros, Conrad deberá escapar a lo que él cree que es su mundo.



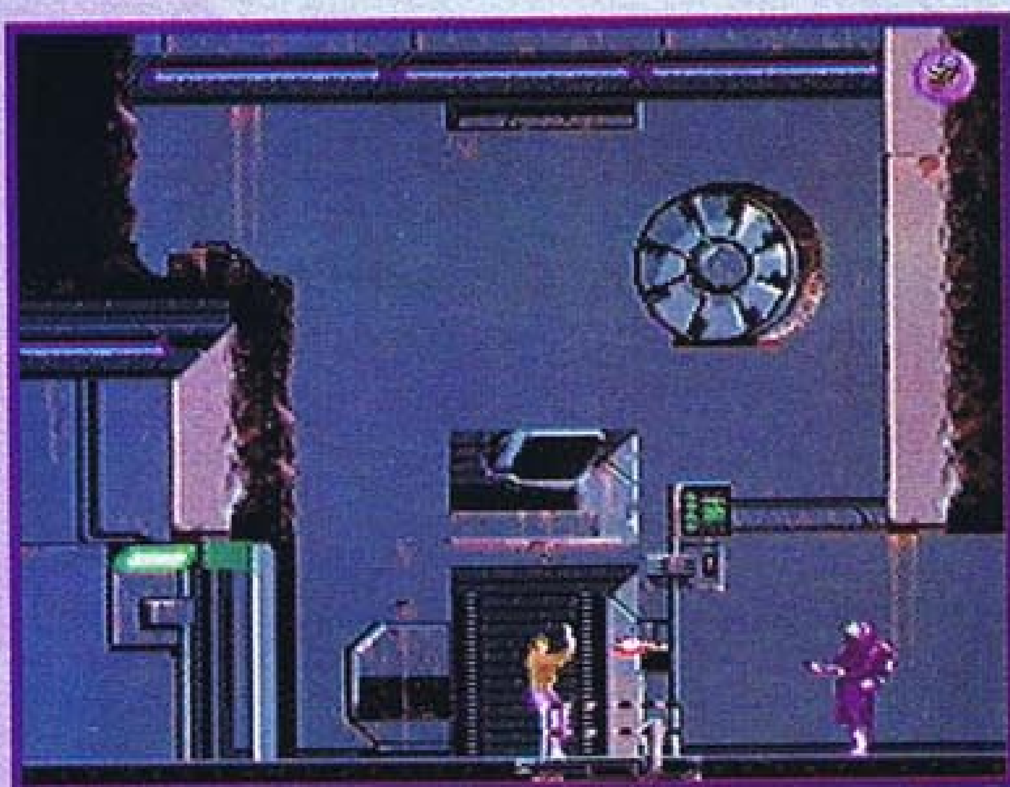


Tendrás que usar la cabeza para sobrevivir y tendrás que plantearte no volver jamás a la Tierra.

objeto, sabes cómo hacerlo- ¡es tu holocubo!-, pero no recuerdas porqué. Una imagen holográfica de tí mismo te explica la situación, pero sigues sin saber dónde estás y cómo escapar. Si recorres la jungla con prudencia puede que encuentres algunas respuestas. Tu cuerpo es ágil y rápido, tienes una pistola de municiones infinitas y tu cerebro asimila con velocidad. Lo demás es cuestión de astucia y suerte. Las trampas y los mutantes harán que se agudice tu instinto de supervivencia rápidamente.

Pronto descubrirás que estás en otro mundo, en un planeta llamado Titán, y que tienes a toda la policía tras tus talones. La gente normal no difiere en apariencia de los terráqueos, su organización es similar y sus costumbres parecidas. Tan parecidas que si quieres regresar a la Tierra tendrás que trabajar como una criatura más, tener en regla los papeles, usar el Metro y hasta participar en un programa de TV para ganar dinero fácil. Tus neuronas han empezado a trabajar a ritmo vertigionoso a la vez que aprendes a manejar la extraordinaria colección de objetos que puede ofrecerte Titán. Todo parece tener utilidad y cada nuevo descubrimiento te acerca a más a la verdad sobre tí mismo.

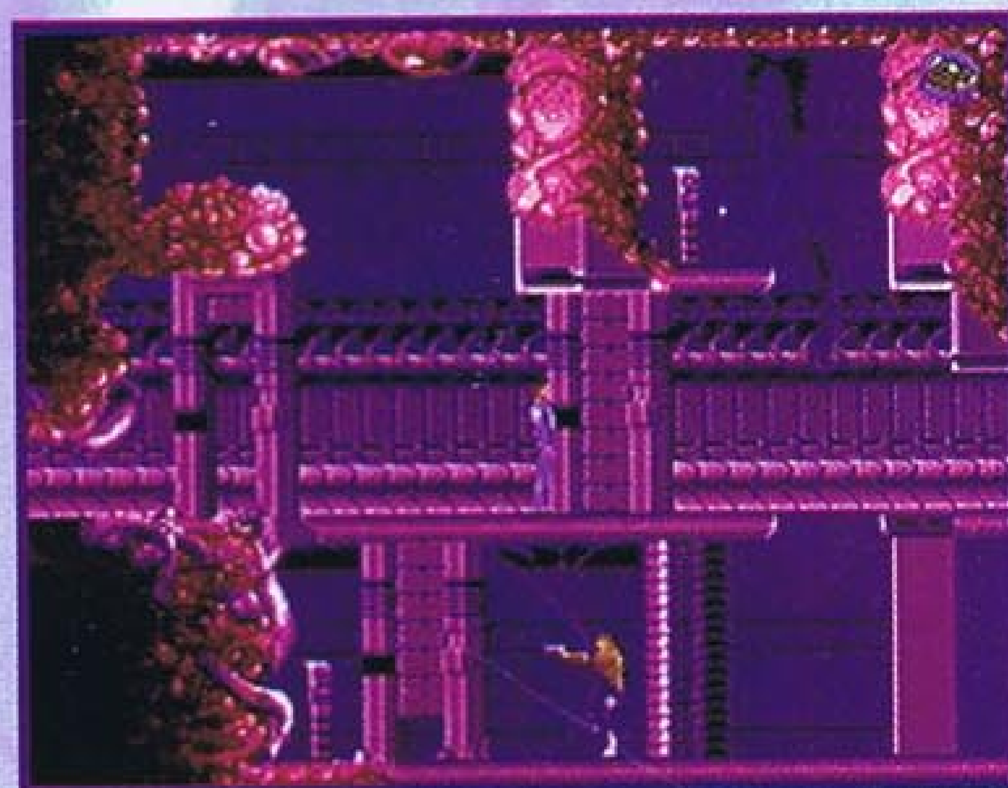
Por desgracia, los peligros parecen evolucionar a la misma velocidad que tu habilidad, y no podrás sacudirte la sensación de agobio hasta que encuentres una respuesta...

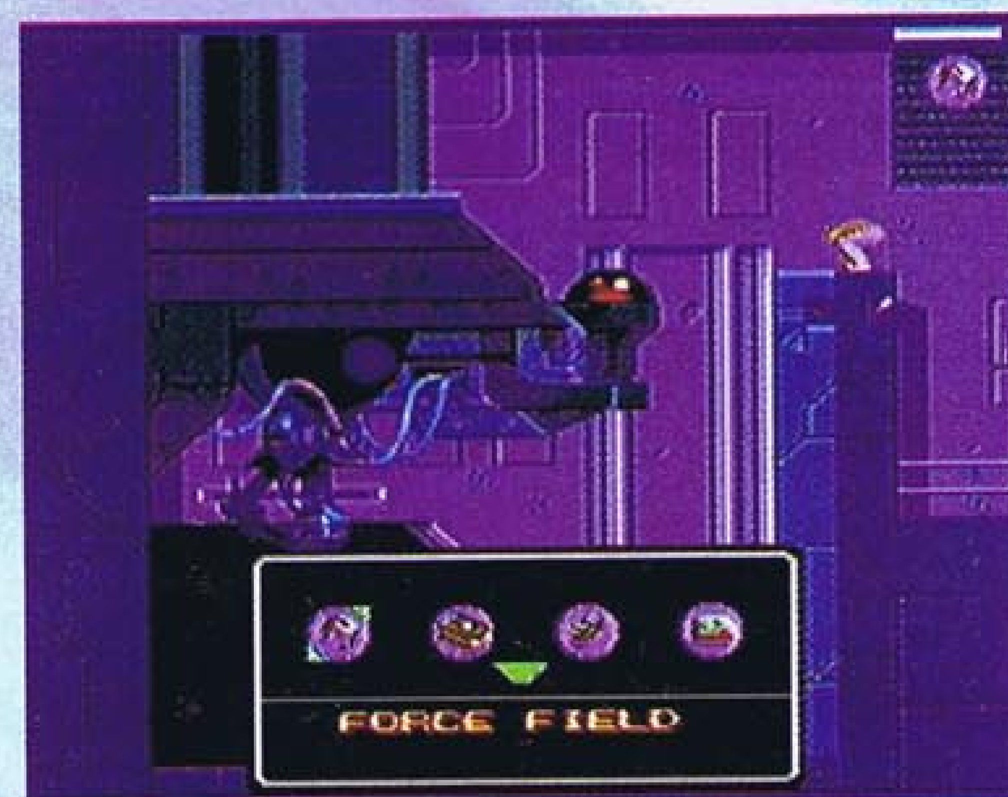


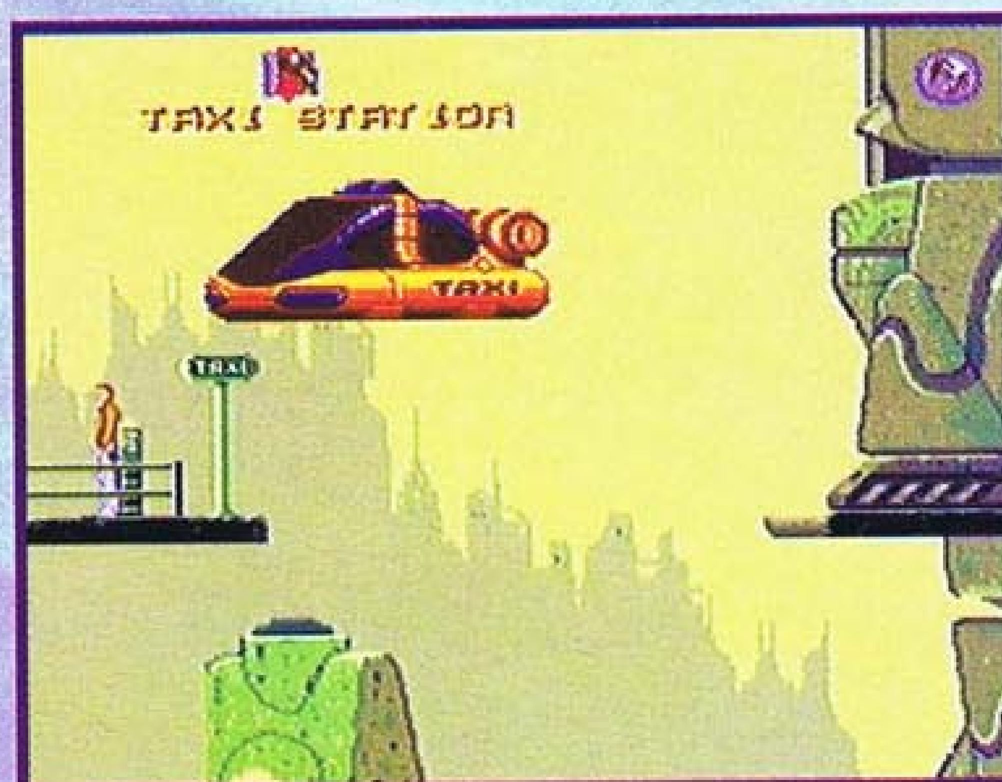
Un juego para recordar

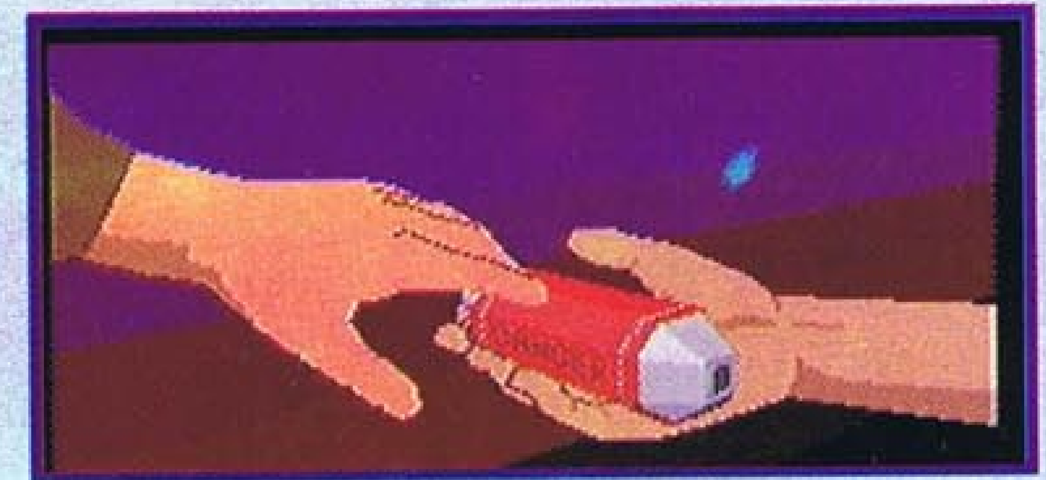
Arropado en este atrayente argumento, palpita un juego intrigante y absorbente que rezuma jugabilidad por los cuatro costados y que, por si fuera poco, se ha vestido de gala con una técnica envidiable.

Las alabanzas que se puedan hacer desde el papel a la soberbia animación, nunca harán justicia a los movimientos que nos regala Conrad. Ni la envolvente atmósfera, ni su escalofriante sonido se pueden describir con la suficiente veracidad. A los mandos de este soberbio programa de Delphine te sentirás a la vez amenazado, perseguido y perseguidor. Sus siete larguísimas fases, lo exótico y surrealista de los escenarios y los magistrales efectos son lo único que necesitas para disfrutar... ■











Las escenas intermedias han sido diseñadas para remarcar algún aspceto importante del juego.



DELPHINE/U.S. GOLD
AVENTURA
16 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 3
Continuaciones: Paswords
Nº de Fases 4

GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**

Uno de los juegos más completos, espectaculares y adictivos a los que podrás jugar en tu Super.



DE MO LE DOR



Y llévate gratis un libro genial en el que te desvelamos todas las novedades que nos esperan para el 94.









Aunque no espectacular, el tono de este Dracula para N.E.S. es bastante correcto y muy, la verdad, Psygnosis.

Dracula

Mordiscos mortales

Ponte una ristra de ajos en el cuello, coge el crucifijo más grande que encuentres y ármate con una estaca de madera porque el vampiro más famoso de la Historia ha resucitado en los 8 bits de Nintendo. Y quiere sangre, mucha sangre.

La historia de Drácula es una de las más populares dentro de la literatura de terror. Gran parte de esa fama se la debe al cine, ya que desde la primera versión protagonizada por Bela Lugosi han sido muchas las veces que el conde se ha paseado por la pantalla grande.

Aún así, pocas veces se ha respetado la novela original de Bram Stoker tanto como en la última versión dirigida por Ford Coppola.

Este director supo plasmar en bellísimas imágenes una historia de amor y muerte en la que Drácula aparece como un alma atormentada más que como un ser terrorífico, aunque no por ello se dejaba de lado la parte diabólica del personaje.

Y precisamente en esta película es en la que, en principio, se basa el juego que Psygnosis ha programado para Sony Imagesoft. Un cartucho terrorífico que te llevará a atravesar siete complicadas fases para enfrentarte con la criatura más diabólica que jamás haya pisado la faz de la Tierra: Drácula.

¡Aquí huele a muerto!

Transcurre el año 1897 en la Inglaterra victoriana. En esta ocasión, tú asumes el papel del joven Jonathan Harker, agente de la







propiedad. Un negocio imprevisto te obliga a viajar hasta las profundidades de Transilvania, ya que un extraño conde quiere comprar unos terrenos en Inglaterra y eres el encargado de llevar a buen término el acuerdo.

Una vez en las proximidades del castillo de Drácula te das cuenta de que algo anda mal: diversas criaturas del "otro mundo" te acechan. Pero lo más terrible es que el misterioso conde descubre su faz de vampiro, de ser maligno que se alimenta de sangre humana y que no está dispuesto a que abandones vivo sus dominios.

Mientras te enfrentas a voluptusosas vampiresas, a peligrosos murciélagos y otros seres del Averno, tendrás que evitar todas las trampas mortales que esconde el castillo de Drácula. Una vez que consigas huir, volverás a tu patria.

Tu aventura continuará en Londrés, ya que en la mansión de la finca Hillighan te enfrentarás de nuevo al séquito de Drácula para, a continuación, adentrarte en la guarida londindense del vampiro, la cripta de la Abadía de Carfax , que es donde se encuentra tu prometida.

Pero no todo terminará ahí. Arrastrado por tu amada, volverás a Transilvania. Y la morada del vampiro será el escenario de un enfrentamiento sin tregua al que, afortunadamente, llegarás armado: rompe los bloques que encontrarás en el camino. Contienen diamantes, armas y hasta podrás reponer tu energía.

¡Vaya Vampirada!

Hablar de vampiros y más cuando se trata del famoso Drácula, siempre pone los dientes largos a los fanáticos del terror. En esta ocasión, lo sentimos pero no debéis esperar nada espectacular. «Dracula» es un juego muy normalito que no alcanza grandes niveles gráficos y sonoros, pero que cuenta con el hacer de Psygnosis. Además presenta el gran aliciente de sus tres niveles de dificultad y de un enfrentamiento con el rey de los vampiros al finalizar cada fase. ¿Será suficiente para alegraros la vida?■



BRAM STOKER'S DRACULA

SONY IMAGESOFT
PLATAFORMAS
2 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 3
Continuaciones: 0
Nº de Fases: 7

GRÁFICOS	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
SONIDO	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL

Una historia de terror entretenida, con alicientes vampirescos y la buena mano de Psygnosis.









SUPER STARS



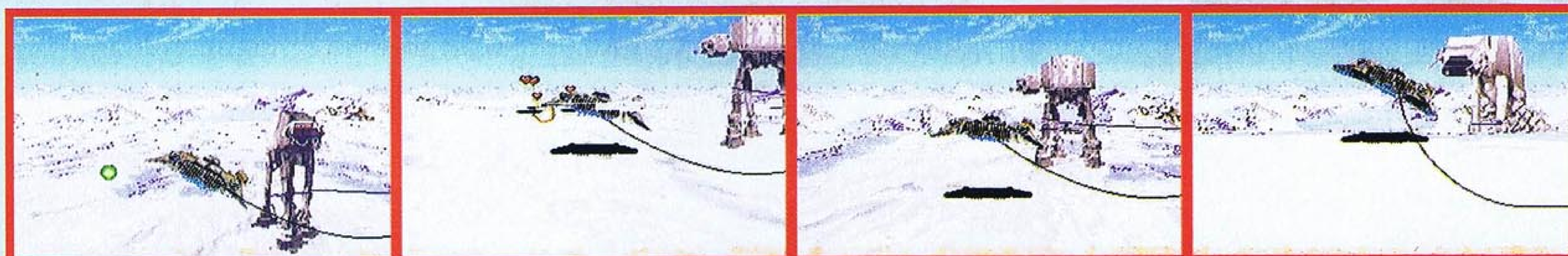


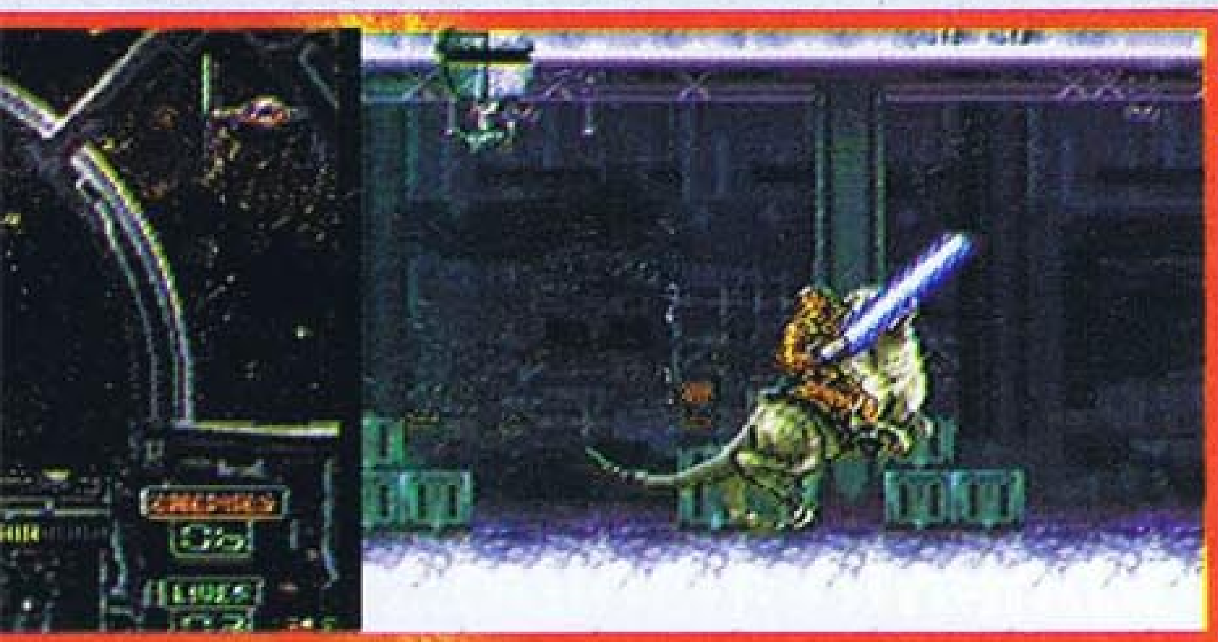
Pocas veces una trilogía cinéfila ha dado tanto juego. «Super Empire Strikes Back» viene a culminar ese espléndido trabajo que se inició en la Guerra de las Galaxias y que tiene aún visos de continuar.

Star Wars, la película. Star Wars, la banda sonora. Star Wars, el videojuego. No cabe duda que la factoría de Lucas Arts sabe hacer bien las cosas. ¿Que cómo empezó todo? Pues hace un tiempecito, en la consola N.E.S., cuyos 8 bits recrearon magníficamente las peripecias de Han, Luke y Princesa. Después aparecieron las versiones de Game Boy y Super Nintendo, ésta por cierto de brillantísima calidad. Ahora vamos a por la segunda...

A imagen y semejanza de la peli

«Super Empire Strikes Back» es quizá la mejor conversión película-cartucho de la historia. Bueno, más que la mejor, que eso siempre es discutible, es la que ha





seguido el guión original con mayor fidelidad. Todas y cada una de las escenas del film tienen su correspondiente fase en el juego. Así, la historia comienza en el planeta Hoth donde, disfrazados de Luke, atravesaremos un montón de interminables fases de plataformas. Seguidamente nos introduciremos en el "Snowspeeder" y así comenzará la batalla contra los AT-AT Walkers y los irreductibles ST-ST Walkers. El planeta Dagobah, Lando Carlissian, el cinturón de asteroides, la Ciudad de las Nubes, las batallas interespaciales, y la lucha con la espada de la luz frente a Darth Vader serán los puntos fuertes de un cartucho que sigue a rajatabla las fórmulas magistrales de «Star Wars».

Podemos dividir el juego en dos tipos de fases: las de plataformas y acción, y las que se desarrollan a bordo de un ingenio espacial. En las primeras, que gracias a los 16 megas de memoria han sido aumentadas, manejaremos a cualquiera de los protagonistas en liza (ya no hay opción para elegir). Y en la segundas, se producirá por fin lo que tanto estábamos











esperando. El cinturón de asteroides ha sido esta vez perfectamente resuelto. Y la fase del "snowspeeder" cobra ahora nuevos tintes de genialidad, gracias al efecto 3-D que se produce al girar sobre las gigantescas naves enemigas. Y más de naves. Los niveles en que pilotamos un ALA X han sido redibujados, ganando en control y manejabilidad.

En la misma línea

Da la impresión de que tanto «Star Wars » como «Super Empire Strikes Back» fueron programados simultáneamente, y





que es un mismo juego que nos van dando por entregas. Gráficamente, tanto los decorados como los personajes siguen los mismos designios. Es decir, espectacularidad y realismo como notas prioritarias. También es muy destacable que todos los enemigos nos suenen familiares de la peli. Como la banda sonora que es, por supuesto, una de las mejores bazas de un cartucho que jamás podría pasar desapercibido. Porque tiene lo nuevo de lo último y el impulso Lucas de la Guerra de las Galaxias. ■

Super Star Wars The Empire Strikes Back

J.V.C.
PLATAFORMAS
16 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 3
Continuaciones: Paswords
Nº de Fases: 20

GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL

Largo, bonito, dificilillo, excepcional, y muy atractivo. Un gran regalo de reyes.

Un regreso afortunado

Al hablar de terceras partes, es casi obligatorio utilizar expresiones como "argumento manido", "a ver si cambian" o "menuda novedad". Pero si se trata de «Turtles III», las cosas cambian... y mucho.

T.M.H.T III

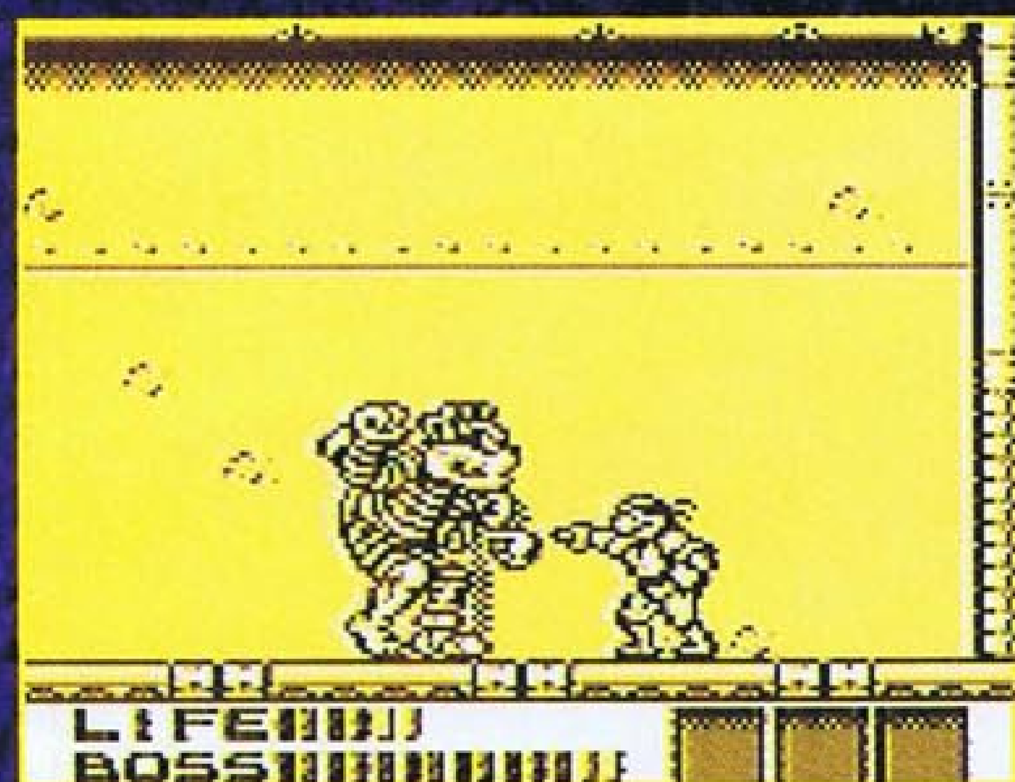


Había pasado mucho tiempo desde aquel desagradable incidente con el malvado Shredder. De ahí que, por aquel tiempo, la vida de estos simpáticos quelonios transcurriera entre amenas partiditas de mus, salpicadas con unos enormes pedazos de pizza. Fue entonces cuando a Michelangelo se le ocurrió la genial idea de jugarse un órdago a chica con cuatro reyes, que lógicamente perdió. Su compañero, que no era otro que Leonardo, le obligó como compensación a ir a comprar una nueva pizza con anchoas. A regañadientes y con la condición de una nueva revancha, acudió a la pizzería más cercana.

Mientras tanto, las otras tres tortugas echaron un vistazo a la televisión para ver el final de su programa favorito, hasta que, súbitamente, se vio interrumpido por un boletín de noticias de la bella April O'Neil. Estaba informando desde una prisión de máxima seguridad que, mira tú qué raro, no resultó ser tan segura. De repente, la presentadora desapareció violentamente de la pantalla, y la explicación no se conoció hasta unos minutos después: el criminal más buscado por la policía de medio mundo había logrado escapar, tomando a April como rehén. Vaya, vaya... un secuestro delante de los ojos de las tortugas. Sin duda, había llegado la hora de actuar. Así que los tres quelonios se dirigieron al lugar en cuestión, y comenzaron una larga e infructuosa búsqueda. Al no obtener ningún resultado, decidieron separarse. Idea nada brillante, por cierto, ya que acabaron todos en las manos del criminal que buscaban.

Un Rambo con caparazón

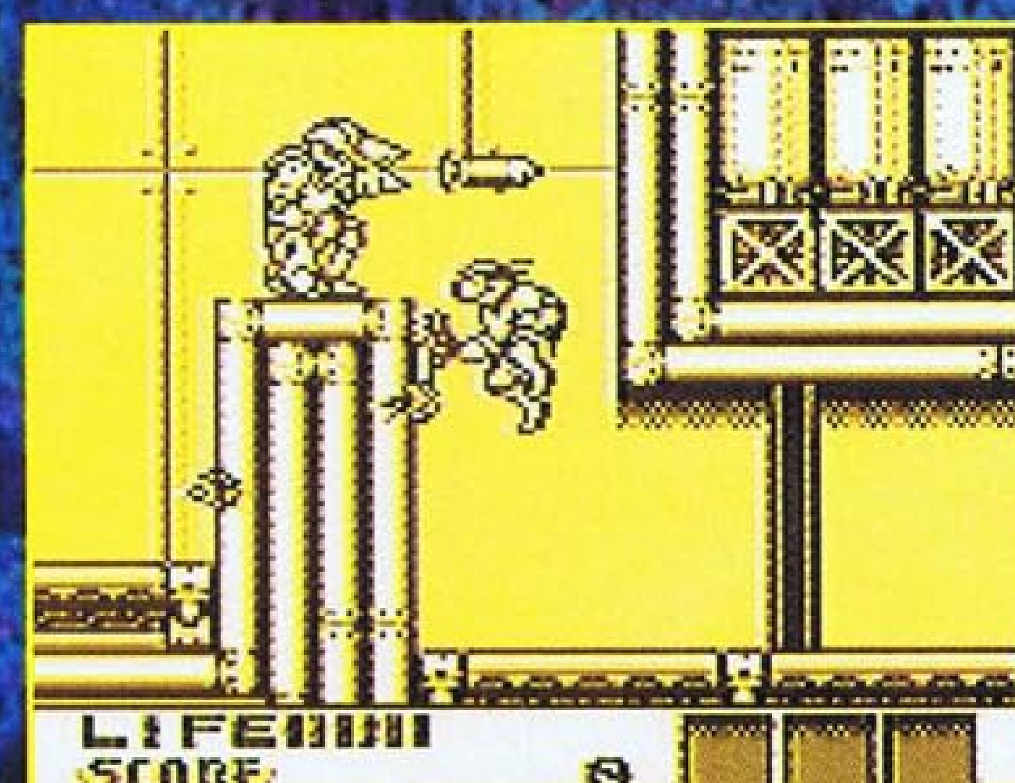
Justo en ese momento, Michelangelo apareció en el





Michelangelo será el primer protagonista de la aventura. Pero sus amigos también participarán.

adosadito que las tortugas tenían en las alcantarillas, con un cartón que chorreaba grasa de la pizza. "¡Chicos, la pizza ha llegado". Le resultó un tanto extraño que nadie respondiera a tan brillante exclamación, pero pronto descubrió el motivo. Una nota



sobre la mesa, escrita de puño y letra por su enemigo, le explicaba lo sucedido: tenía secuestrados en su poder a sus tres compañeros y a la bella periodista.

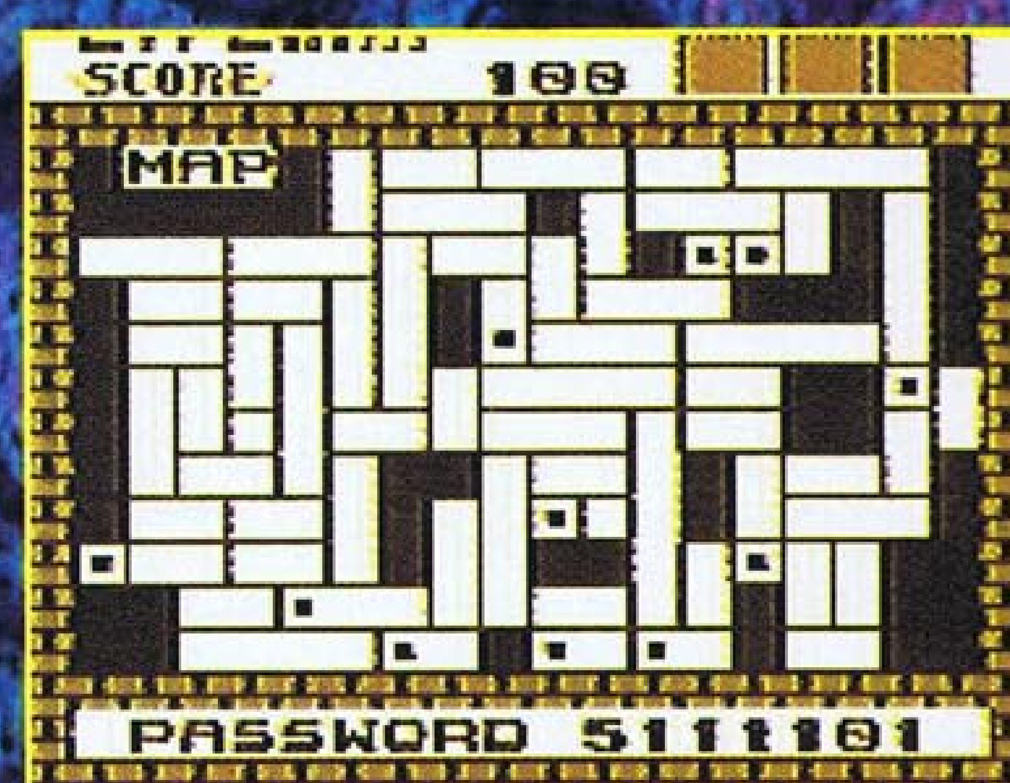
Su presencia era necesaria, pero claro, la pizza se iba a enfriar. Menudo dilema. Pero en fin, de qué sirve una pizza si no se puede disfrutar con los amigos. Y además, qué sería de él sin sus partiditas de



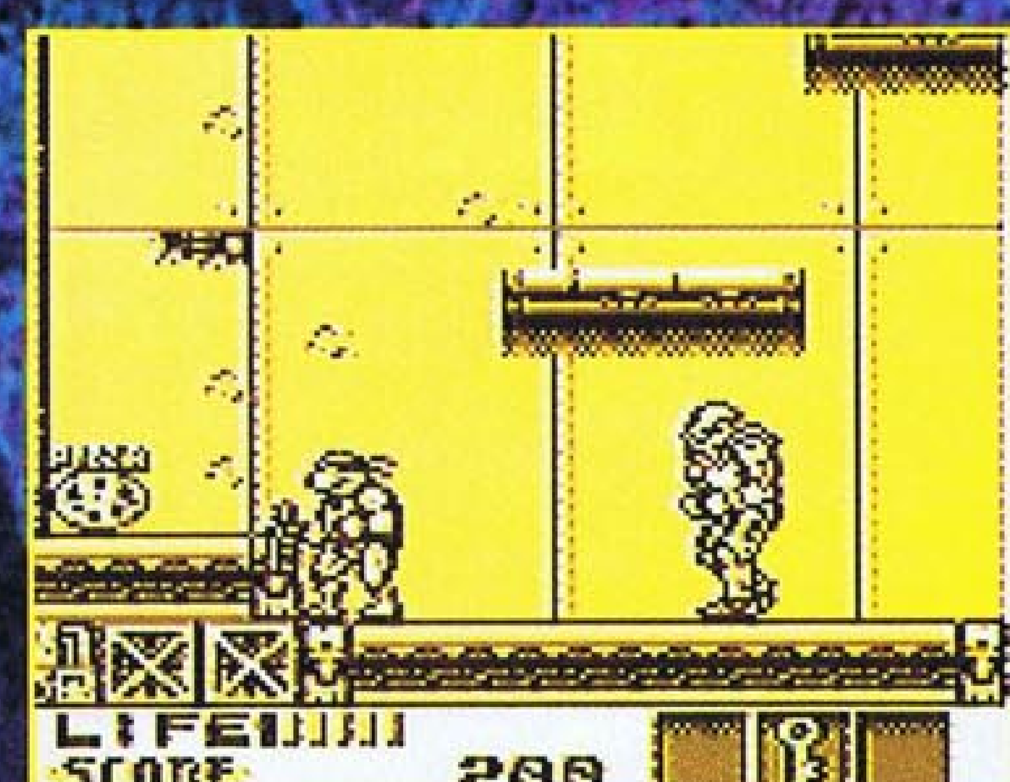
Vaya, vaya con estos mineros. Cómo se las gastan. Como te descuides, te van a aplastar.

mus. Así que no lo dudó más, sus compañeros eran los primeros.

"Sólo ante el peligro", "Con la muerte en los talones" y no sé qué más títulos de sus películas favoritas se le pasaron en ese momento por la cabeza al bueno de Michelangelo. Rápidamente, se dio cuenta de que su esfuerzo por liberar a April sería completamente inútil si no contaba con algún tipo de ayuda. Por eso, lo mejor sería rescatar en primer lugar a sus compañeros de lucha, para luego ayudar a la intrépida reportera.



El mapa es un elemento esencial en la aventura. Sin su ayuda, es casi imposible rescatar a April.

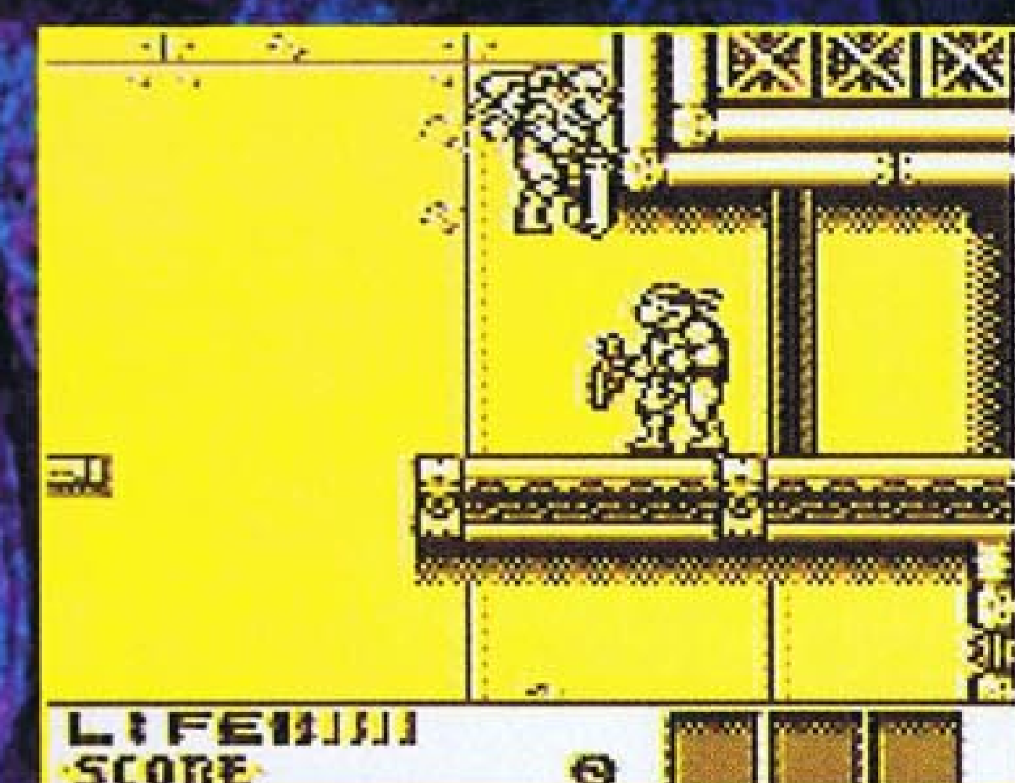




Cada tortuguilla tiene su truquillo

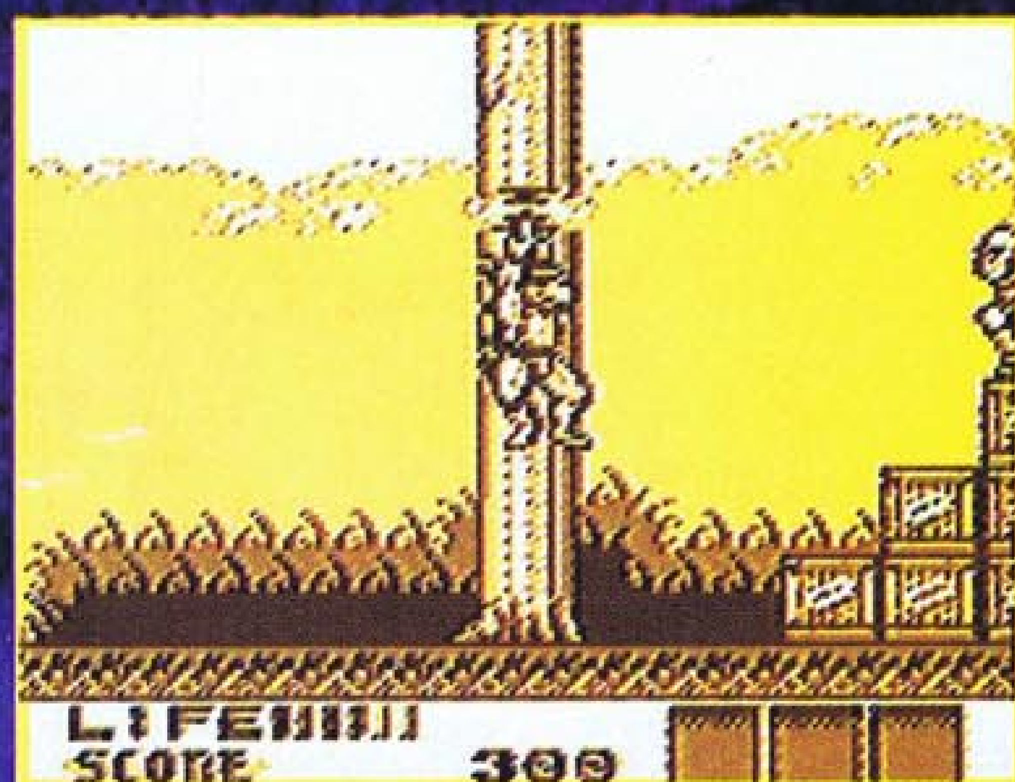
Pero la cosa no va a resultar nada fácil, debido a la increíble dificultad que presentan las fases que debe atravesar. Adversarios de todos los tamaños aparecerán sin que nadie lo espere, y para colmo no se puede olvidar la presencia de esos queridos enemigos finales de fase.

Y no creáis que ahí acaba todo, no. No sólo tendrá que defender con uñas, dientes y todo lo que pueda la vida de la tortuga, sino que también deberá recoger llaves y demás



Los enemigos se esconden en los lugares más insospechados. Echa si no un vistazo a éste del cañón.





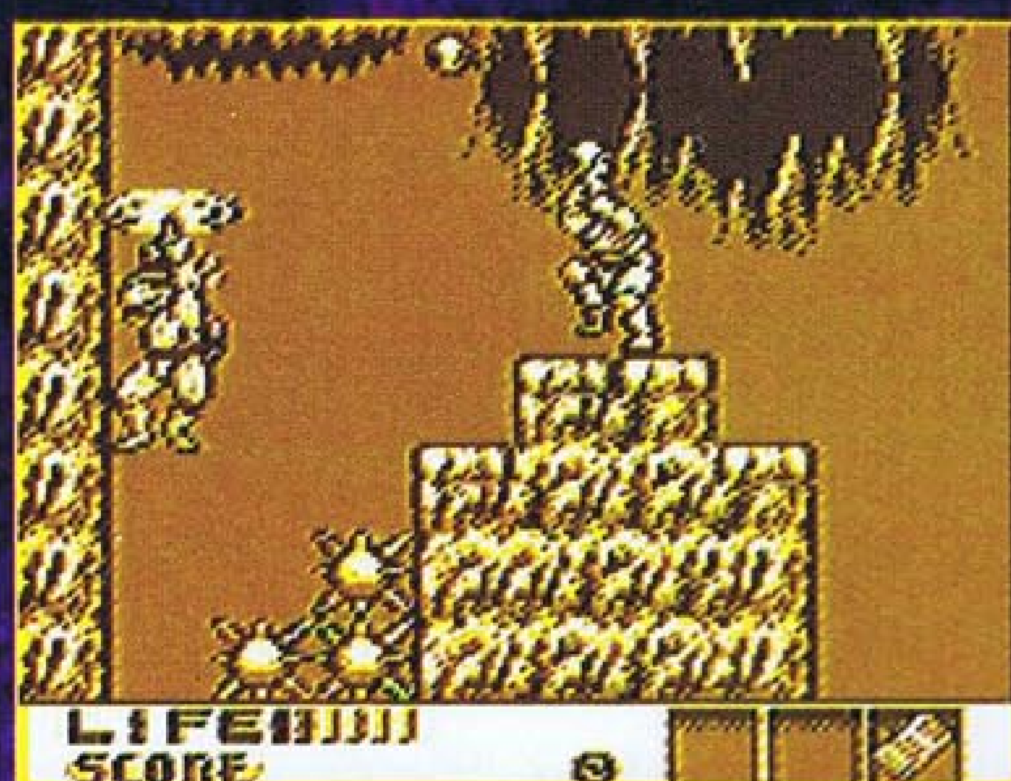
objetos que le permitan continuar la aventura con posibilidades de éxito.

¡Ah!, y cómo no. Para concluir con éxito tu misión, no bastará con que liberes a April. Hay que acabar con el mal desde la raíz; y para ello, nada mejor que fulminar al jefe de los jefes. Aunque es lógico pensar que éste no va a ser el único enemigo de importancia con el que tendrás que medir tus fuerzas. Muchos serán los adversarios, y todos ellos de mayor tamaño que tu pequeño quelonio.



Después de un duro día de trabajo, no existe mejor recompensa que una deliciosa pizza. Disfrútala.

Aún así, no te dejes asustar, ya que en esta nueva versión, cada animalito posee un tipo de arma diferente -aunque, lamentablemente, para la pequeña Game Boy son todas prácticamente iguales-. En el apartado que sí existen notables diferencias, es el de los movimientos especiales de cada personaje: Leonardo dispone de un aparatejo con el que puede perforar algunas zonas de tierra; Raphael, por su



Michelangelo muestra aquí su principal habilidad en un vuelo arriesgado sobre minas explosivas.



parte, tiene la capacidad de introducirse en su caparazón para evitar ataques masivos (habilidad extremadamente útil en numerosas ocasiones); y Michelangelo podrá prolongar su salto con un curioso planeo, gracias a la ayuda de su arma. Por desgracia, la otra tortuga, que no es otro que Donatello, no dispone de ninguna cualidad de especial relevancia.

Como se dice coloquialmente, más vala maña que fuerza, y si a eso le unes varias horas dándole caña a tu pad, estamos seguros de que el



No siempre tendrás éxito a la hora de rescatar a tus amigos. Aun así, yo de ti seguiría buscando.



resultado será satisfactorio. Eso sí, no a la primera, y probablemente, tampoco a la segunda; pero eso es lo bonito de estos juegos: que haya tercera vez, y cuarta y quinta...

Sólo un último consejo, para no terminar mal: no te olvides de mirar el mapa cada cierto tiempo, y trata de dirigirte hacia los puntos clave.

En fin, hasta aquí llegó la crónica de un día cualquiera en la vida de estas curiosas tortugas. Ahora, el resto es cosa tuya. Como dicen ellas mismas: ¡Cowabunga! ■

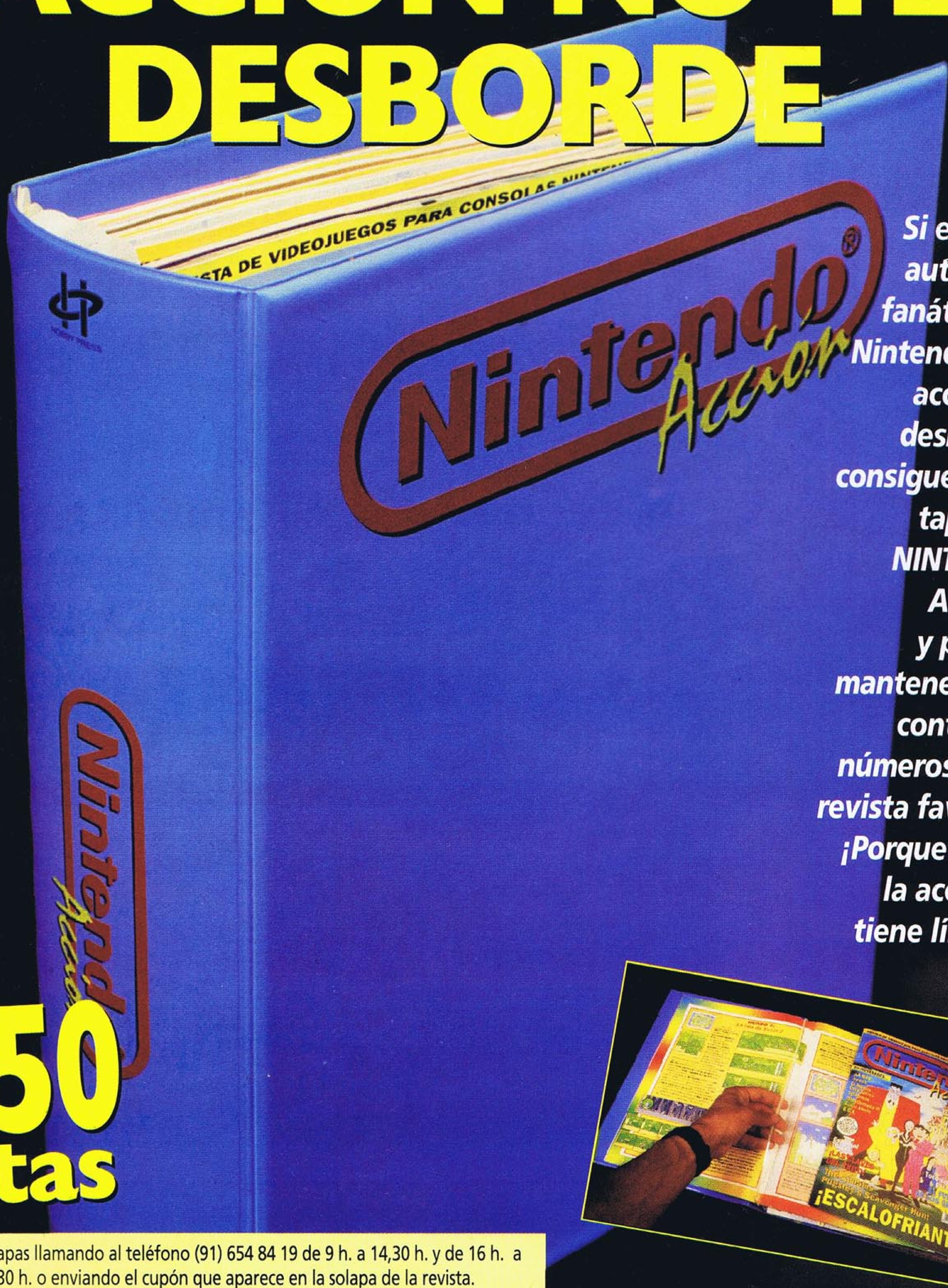
Teenage Mutant Hero Turtles III Radical Rescue™
TM AND © 1993 KONAMI
▶NEW GAME
PASSWORD
LICENSED BY NINTENDO

KONAMI
PLATAFORMAS
2 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 1
Continuaciones: 2
Nº de Fases: 6

GRÁFICOS: MUY BUENO
SONIDO: BUENO
JUGABILIDAD: GENIAL
DIVERSIÓN: MUY BUENO

Un cartucho que no defraudará a los incondicionales de las Ninja. Jugable y muy entretenido.

PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE



Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control 14 números de tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!

950 Ptas

Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

SUPER STARS





La nueva maravilla de Konami

Zombies, momias, turistas y una interminable lista de alocados personajes componen la fauna de este increíble "Zombies", la última novedad de Konami que hará las delicias de los amantes del terror... y de la comedia.

Zombies



Por las páginas de esta maravillosa revista han desfilado todo tipo de juegos, pero pocos tan simpáticos y alocados como éste que nos ocupa. Porque, sin duda, «Zombies» es un juego gracioso, original y divertido como pocos, y en el que, además,los detalles técnicos están incluso por encima de las circunstancias.

Una historia de locos

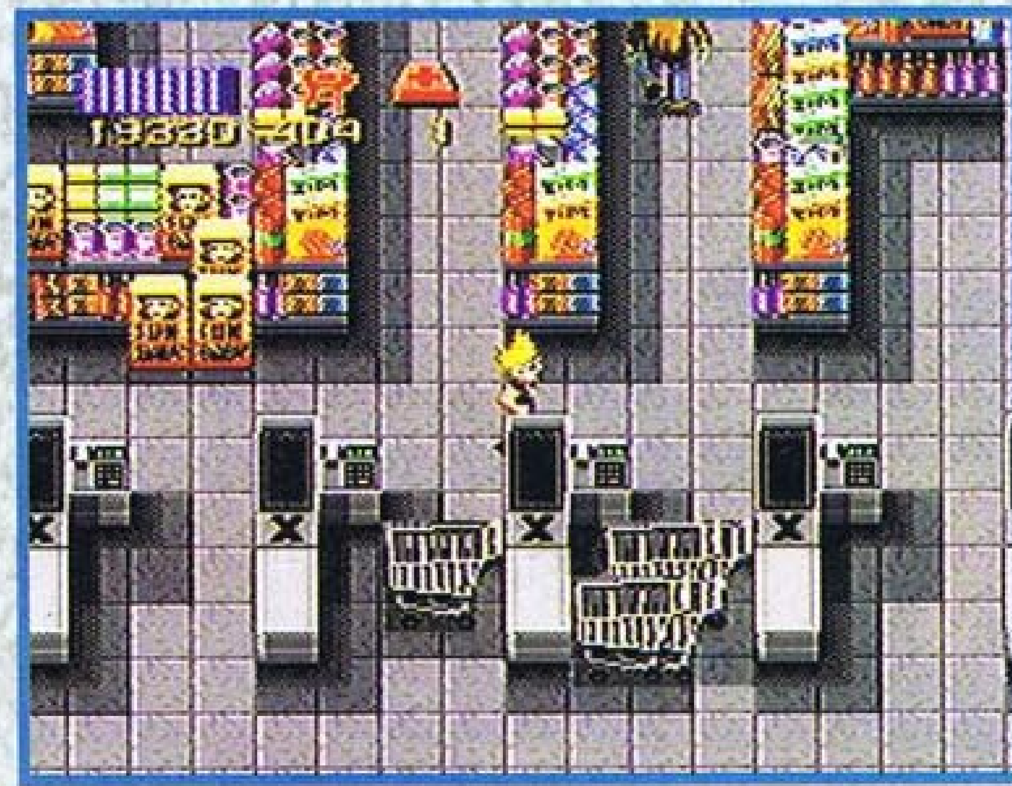
Intentar comentar este juego de una manera seria resultaría ridículo. Porque ¿qué puede esperarse de un cartucho cuyo protagonista es un joven que intenta rescatar a animadoras, perros, bañistas o parejas de turistas de las garras de unos terroríficos monstruos que deambulan a sus anchas por los jardines de las casas, por los supermercados y por todos los rincones del vecindario? Pues eso, esperamos lo que es, una aventura increíblemente alocada que rebosa diversión por cada uno de sus pixeles. Pero entremos más directamente en los detalles de este jueguecillo.

El héroe de nuestra historia puede ser tanto una preciosa joven como un valiente muchacho, o los dos a la vez . La elección del personaje no es, ni mucho menos, importante, ya que ambos demuestran idénticas habilidades a la hora de enfrentarse a los cientos de enemigos que saldrán a su encuentro. Es, simplemente, cuestión de gustos o de que juguéis dos colegas simultáneamente.

En cualquier caso, tu misión consistirá en tratar de proteger a los inocentes de las garras del mal. Para















Konami nos presenta un juego que demuestra porqué es una de las compañías más prestigiosas del mundo.

Original, desenfadado, alegre, variado, colorista, diferente... especial Así es Zombies.

ello dispondrás de un sinfín de armas diferentes y a cada cual más curiosa: platos, cuchillos, tenedores, extintores, un enorme bazoka... gracias a los cuales deberás conseguir salvar a cinco personajes en cada fase.

Pero lo que tú no sabes todavía es que lo difícil de la cuestión no está en el rescate en sí, sino más bien en la búsqueda previa. Así, te meterás en fases en las que te volverás mico buscando a los supervivientes, ya que en la mayoría de las ocasiones éstos se encuentran escondidos en pasadizos secretos, en el interior de armarios que necesitan de una llave para ser abiertos,bajo pequeños montones de arena y en un sinfín de extraños lugares que tendrás que ir descubriendo por tus propios medios.

Un lugar lleno de sorpresas

Pero no sólo de armas y llaves vive este juego. Todavía nos queda hablar de otros elementos que van a resultar importantísimos en el desarrollo de tu aventura: la pócimas.

Sí, amigo, en los rincones más insospechados del enorme escenario que compone este juego encontrarás una buena cantidad de pociones mágicas que efectuarán en ti los cambios más inverosímiles. Por ejemplo, algunas te transformarán en la más violenta de las criaturas, capaz de destruir sólidos muros con la única ayuda de sus puños, mientras que otras te calzarán unas zapatillas que aumentarán tu velocidad hasta límites insospechados. ¡Ah, y esto sin olvidarnos de algunas alforjas con dinerito que aparecerán de vez en cuando y que, sin duda, te ayudarán a afrontar tu jubiliación con más optimismo. ¡Vamos, que vas a encontrar a tu disposición una buena colección de objetos que harán de «Zombies» un juego realmente entretenido.

Un último consejo para los no iniciados en la lucha contra los seres de ultratumba: nunca descuides tu espalda, el mal puede presentar las más variadas formas y aparecer en los lugares más insospechados...





KONAMI
ACCIÓN
8 Megas
Jugadores: 1-2
Niveles de dificultad: 0
Continuaciones: Paswords
Nº de Fases 55

GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**

No te dejes engañar por su título tan poco atractivo. Tras Zombies se esconde un juego Genial.





Las mil y dos noches

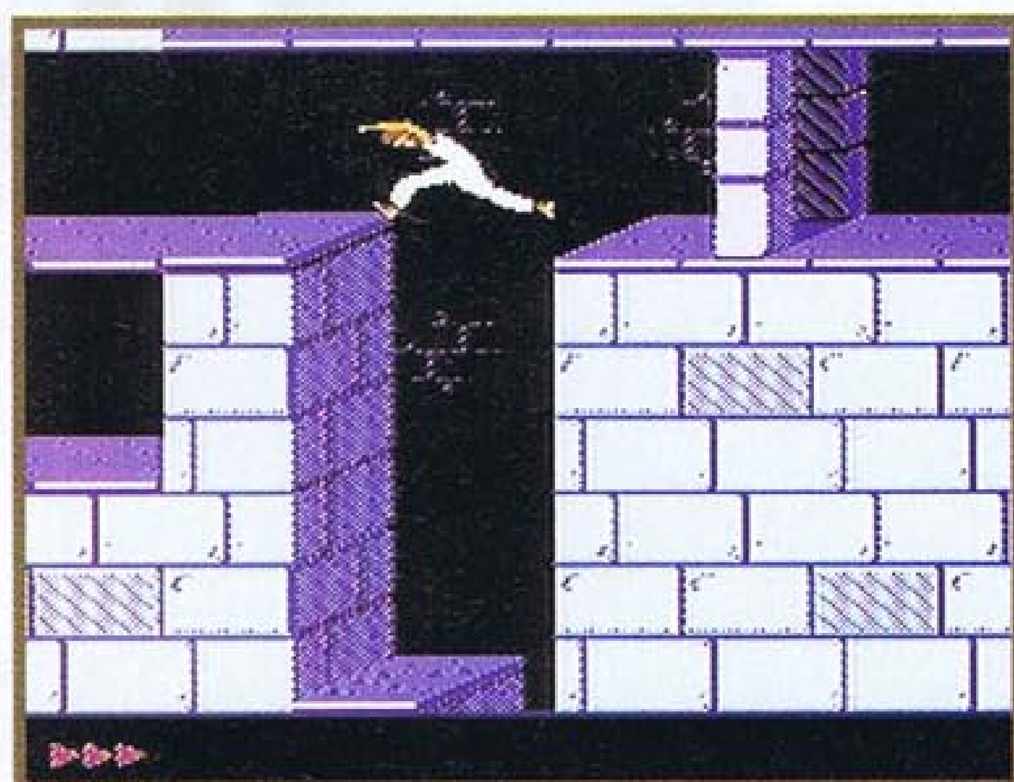
Aprovechando "la fiebre" por las mil y una noches desatada con el estreno de «Aladdin», Mindscape se ha decidido a presentarnos por fin la versión para la N.E.S. del clásico de Jordan Mechner: Prince Of Persia. Tu consola se va a llenar de magia. ¿Te lo vas a perder?

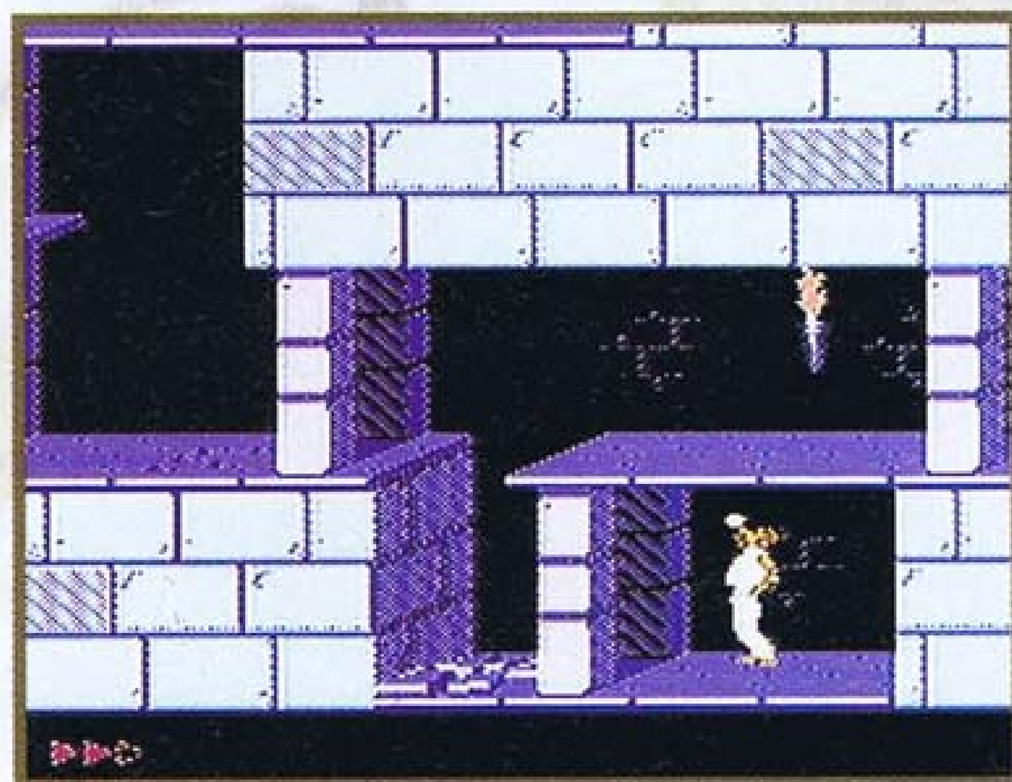


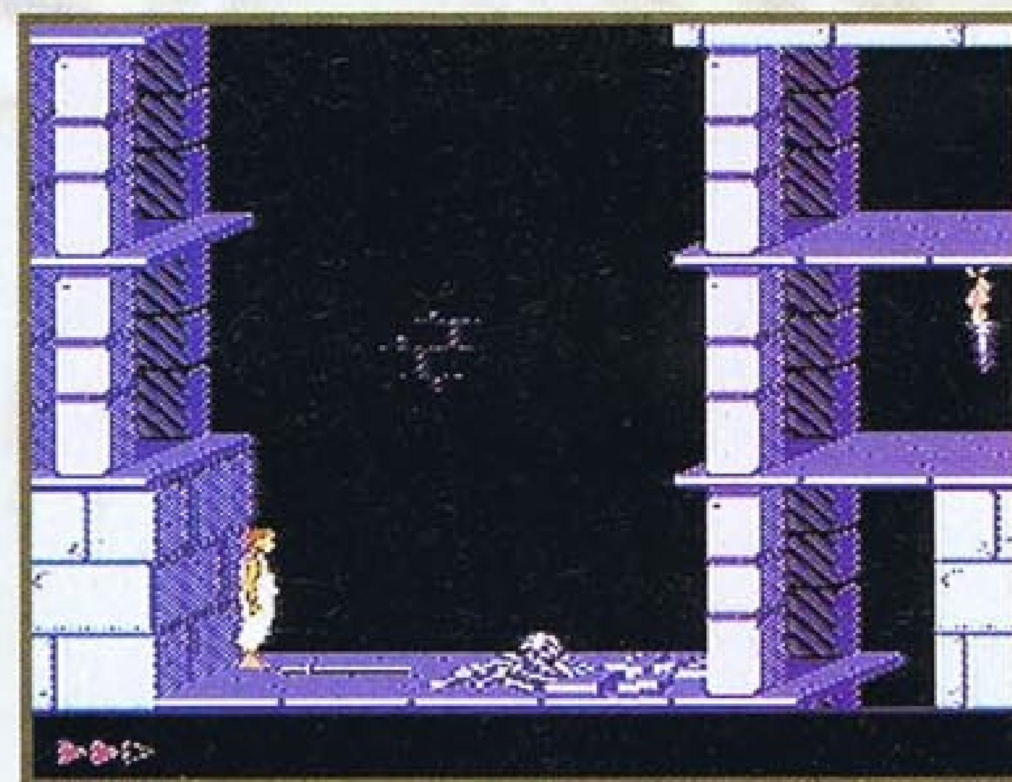
Corrían malos tiempos para los habitantes de la envidiada Persia. Aprovechando la ausencia del sultán y cansado de permanecer en la sombra, el Gran Visir Jaffar se había hecho con el poder. Una oportuna guerra contra ciertos enemigos de Oriente, había alejado al bondadoso caudillo del palacio, dejando así libre el camino. Y nuestro hombre pronto empezó a actuar, pero de mala fe, claro. Para empezar, su primer decreto trató de someter al pueblo y de paso aumentar los impuestos. No hacía falta mucho más para suponer que el descontento iba creciendo y creciendo sisn parar entre sus súbditos.

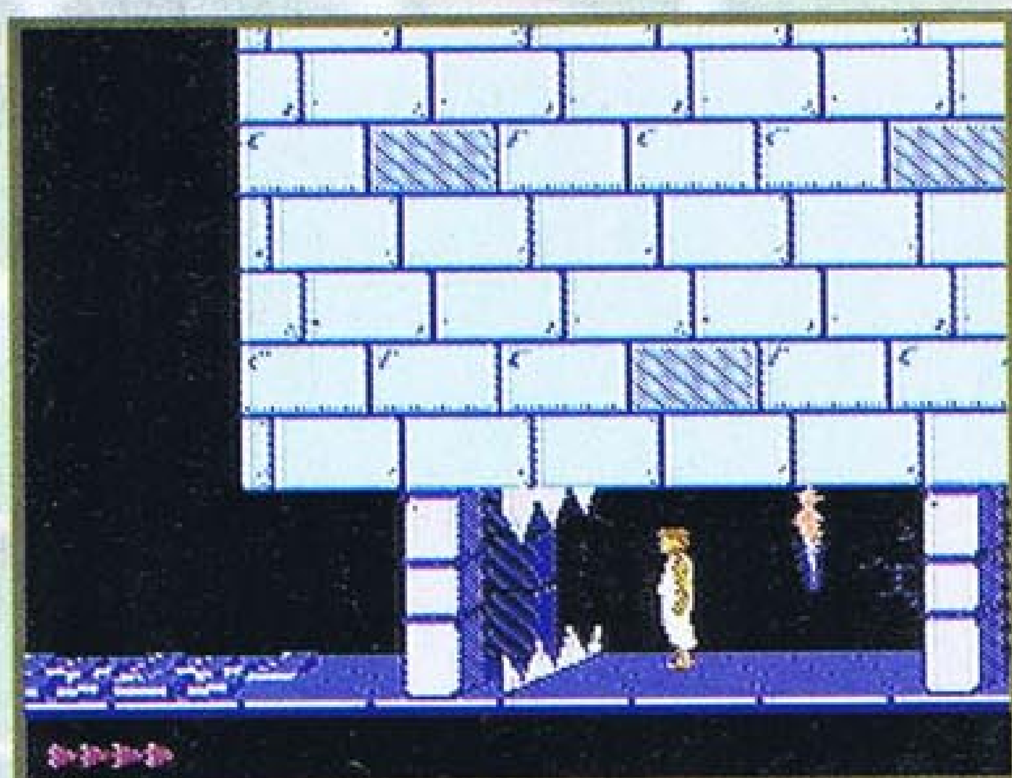
Aprovechando el trono, nuestro ambicioso Jaffar no quería detenerse por nada del mundo. Ahora perseguía conseguir a la bella hija del sultán. Pero como no quería flirtear de ninguna manera, se dignó a ofrecerla el siguiente trato: "O te casas conmigo o ya verás lo que te pasa". Y la princesa sólo tenía una hora para decidir y muy pocas esperanzas de salvarse. Sólo un Príncipe extranjero llegado de lejanas tierras parecía preocuparse por el destino de la joven: estaba enamorado de ella, para más

Prince Of Persia

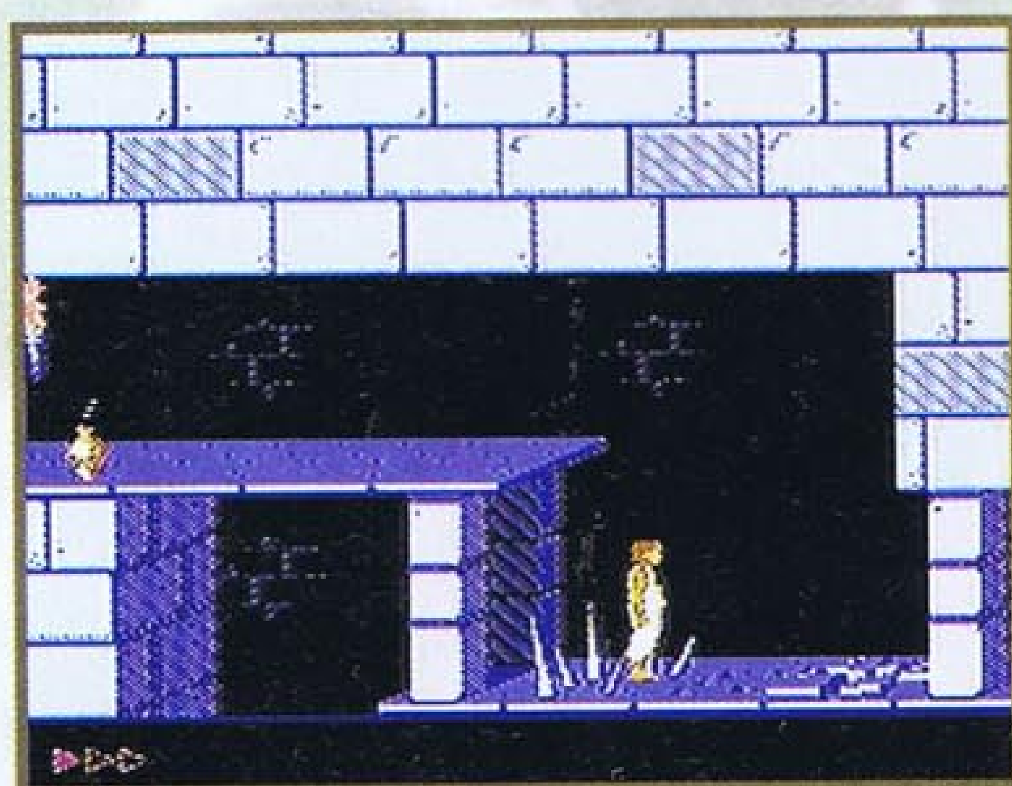








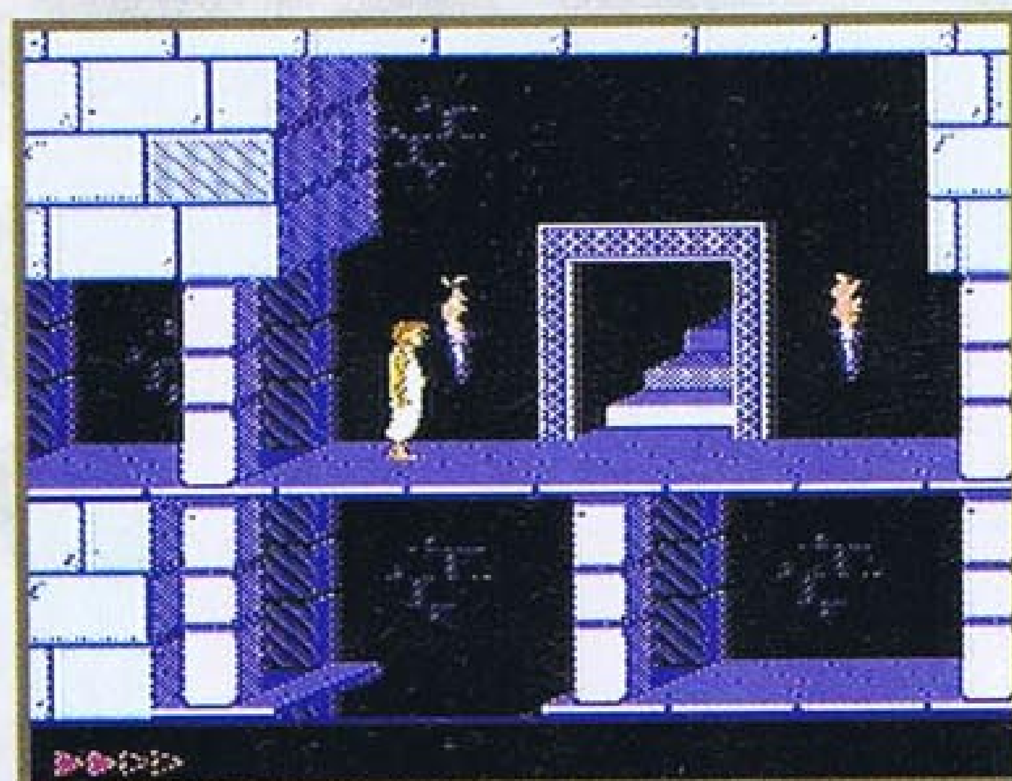
señas. Mas el Visir, al enterarse de las intenciones del desconocido, mandó a sus guardias para arrestarle, le despojó de su espada y pertenencias y le condenó al olvido en la profundidad de las mazmorras de palacio. ¿Lograría escapar el príncipe de las trampas colocadas por el malvado mago? ¿Tendría tiempo suficiente para llegar hasta la torre donde

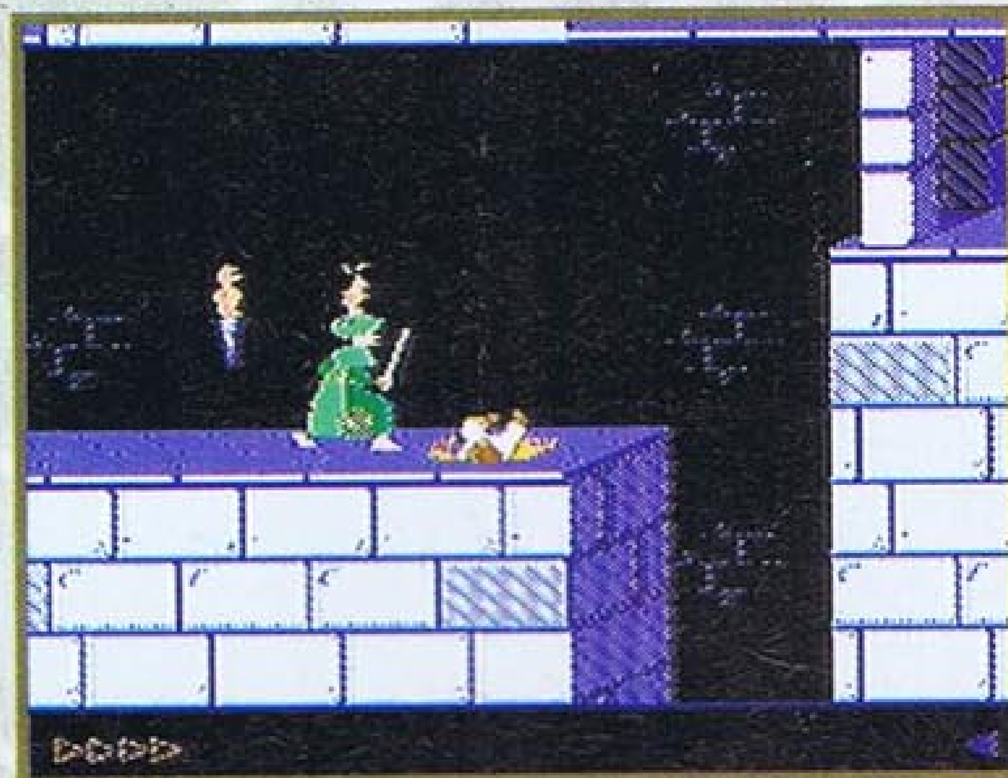


Es la penúltima conversión del clásico de Jordan Mechner. Y la verdad es que no ha quedado mal.

se encontraba la princesa? La solución, próximamente en tu consola.

Este es el punto donde comienza la más clásica de las aventuras creada por Jordan Mechner. Tras un paso triunfal por los ordenadores y la hermana mayor de Nintendo, esta apasionante historia llena de misterio y exotismo nos llega ahora a los usuarios de la N.E.S. Ante nosotros se





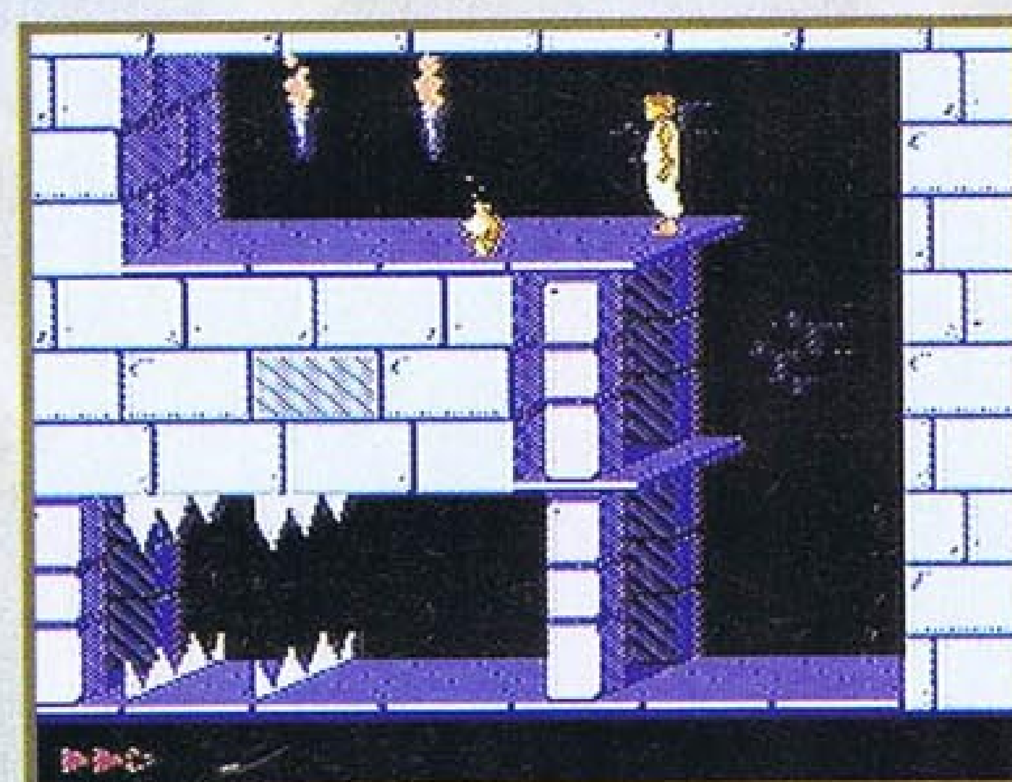
abre el reto de, en solo una hora, conseguir llegar hasta la torre donde el perverso Visir tiene presa a la bella princesa. Para lograrlo, deberéis atravesar doce peligrosas y laberínticas fases en las que esperan trampas que se activan al ser pisadas, profundos abismos, puertas mecánicas que necesitan de interruptores para ser abiertas y, por supuesto, la experta guardia personal del sultán.

Por si fuera poco, han llegado a vuestros oídos rumores sobre los oscuros poderes que posee Jaffar. Se dice que van más allá de la muerte, pero mucho de lo que pasa por magia es en realidad mera superstición, ¿o no?

El tiempo es oro

Esta vez nos encontramos ante todo un clásico que, sin grandes variaciones, ha sobrevivido al paso del tiempo, y que en su versión para N.E.S se presenta de larma





más digna posible: estando muy cerca del original creado hace años. Por ejemplo, en esta versión se mantiene inalterable el tiempo máximo para terminar la aventura y se intenta, aunque sin mucho éxito, conservar la animación del personaje, algo que en otras versiones era lo más destacado. Quizá éste sea el punto debil de este juego, ya que el control es sencillo pero se echa de menos un poco más de definición en los movimientos, sobre todo a la hora de trepar a los muros. El sonido, sin embargo, mantiene el tono general gracias a una música bien ambientada y unos efectos sonoros escasos pero apropiados. En cuanto a la jugabilidad, contar con la opción de password facilita mucho las cosas.

Resumiendo, un juego que gustará a los incondicionales del Príncipe, aunque su nivel gráfico no esté a la altura de lo que todos podíamos esperar. ■

Prince of Persia

MINDSCAPE
PLATAFORMAS
4 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 1
Continuaciones: Paswords
Nº de Fases 12

GRÁFICOS: REGULAR · **BUENO** · MUY BUENO · GENIAL
SONIDO: REGULAR · **BUENO** · MUY BUENO · GENIAL
JUGABILIDAD: REGULAR · **BUENO** · MUY BUENO · GENIAL
DIVERSIÓN: REGULAR · **BUENO** · MUY BUENO · GENIAL

Un clásico de las pantallas que ahora viaja a 8 bits para dar una sorpresa adictiva a los sufridos y valientes chicos N.E.S.

SUNSETRIDERS

La diversión tiene un precio

Son cuatro. Son pistoleros. Y buscan justicia. También recompensa, claro. No importa lo peligrosos que sean los malhechores. Quieren dinero y harán lo que sea por conseguirlo.



Es una de las estrellas de Konami, una de las grandes en los salones recreativos que ahora, y aunque con algo de retraso, se presenta en Super Nintendo a través de una de las mejores conversiones cartucho-máquina que se recuerda. Lo vemos.

Las peligrosas y polvorientas tierras del Salvaje Oeste albergaban algo más que serpientes, escorpiones o cactus. Un montón de forajidos habían implantado su ley, y nadie parecía capaz de detener



La opción de dos jugadores ha sido resuelta de una forma magistral. Aumenta la adicción en un 100%.





su inexorable avance. Saymore Trepans, el representante del gobierno en la zona, aspiraba a un puesto en el senado y estaba dispuesto a pisar a todo aquel que se interpusiera en su camino. Para lograrlo, necesitaba que su actual titular, Tatover Bautistian, no consiguiera detener a los malvados. Tatover, ajeno a los intereses de Saymore, había reclutado a Steve, Billy, Bob y Cormano, cuatro ex-reclusos reconvertidos en Sheriff y considerados los pistoleros más rápidos del Oeste. Su misión, capturar a los perversos malhechores a lo largo de una aventura de esas que dejan huella.

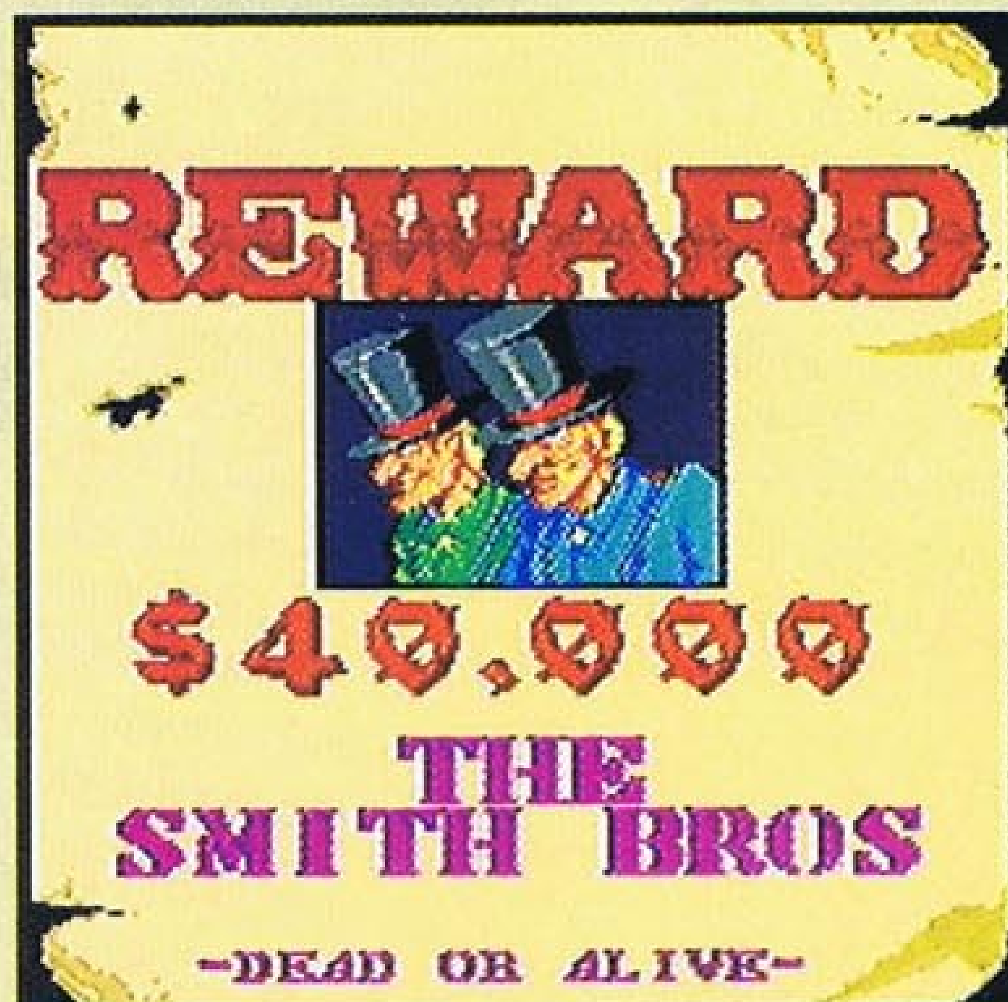
El bueno, el feo y el de la Super

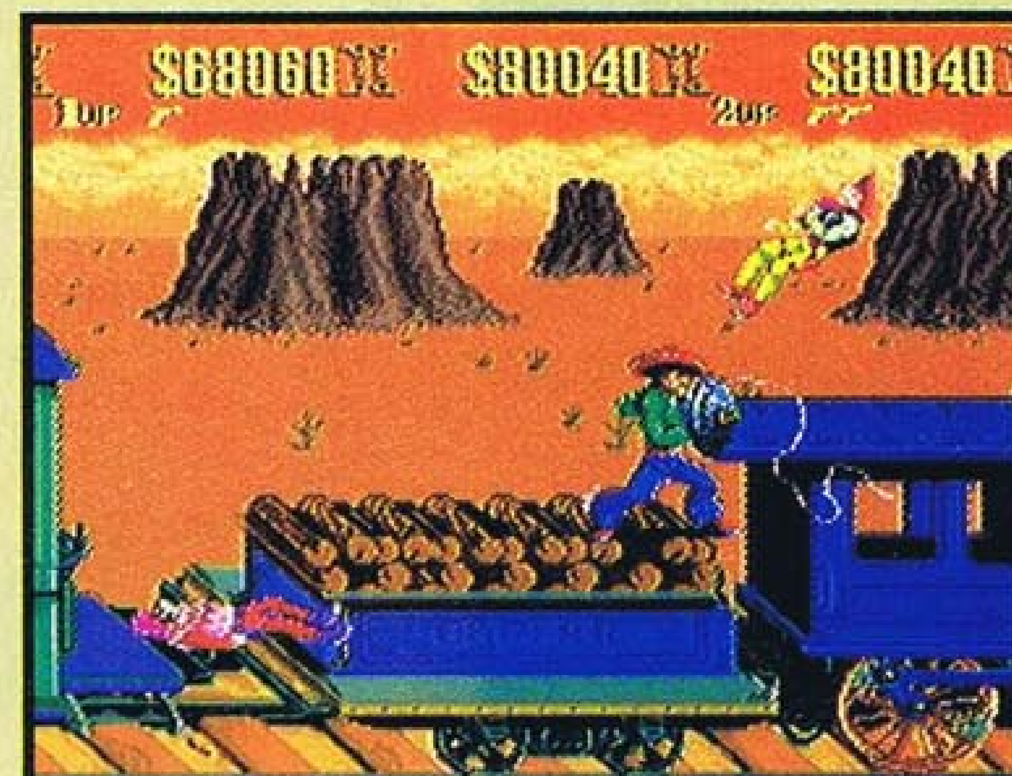
Esta historia nos sirve para poner en marcha «Sunset Riders» y adentrarnos en el ambiente salvaje que nos espera. El juego se compone de 7 niveles, los





¡Qué pasada! Así es el salvaje Oeste, así es «Sunset Riders» y así lo ha sabido reflejar Konami.





mismos que en la recreativa original, más un par de divertidísimas fases de bonus. El desarrollo va casi en su totalidad de izquierda a derecha, más disparos a todo tren. Los lugares de enfrentamiento pasan por un genuino pueblo del Oeste, territorios indios, un tren en marcha...

Es recreativa

Konami reprogramó «Sunset Riders» para consola hace un año aproximadamente. Se trataba de la versión para Mega Drive, una auténtica pena, mediocre a nivel técnico, que dejaba bien claro que Konami "sólo" sabe trabajar con el «cerebro de la bestia». Y la mejor prueba la tenéis ante vuestros ojos, porque «Sunset Riders» es un conversión absolutamente fiel. Además, aunque no haga alardes técnicos en cuando a gráficos (no hay modo 7, ni scrolles parallax), se trata de un cartucho perfectamente ambientado que respira emoción y entretenimiento. No lo pienses más, si «Sunset Riders» de recreativa causó estragos en tu lista de preferencias, «Sunset Riders» de Super no te defraudará. Pero si además quieres compartir tal emoción con un amiguete, disponte a gozar de una de las opciones para dos players mejor resueltas de este mundo de videojuegos. Imprescindible. ■



KONAMI
ARCADE
8 Megas
Jugadores: 1 ó 2
Niveles de dificultad: 3
Continuaciones: 3
Nº de Fases: 7

GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**

El clásico más salvaje. Largo, difícil y, sobre todo, con un aire de autenticidad encantador.

Road Rash

Esta portátil levanta mucho polvo



Nuestra Game Boy ha vuelto a encontrar en la velocidad su máxima expresión. Y lo ha hecho con una excelente conversión de una de las pruebas motociclistas que mayor éxito alcanzó en el mundillo consolero: Road Rash.

California se ha convertido últimamente en el paraíso de las pruebas de rally en cuanto a videojuegos se refiere, tanto para coches como para motocicletas de todas las cilindradas. Y precisamente este caluroso estado norteamericano es el escenario del último bombazo de Electronic Arts, realizado conjuntamente con Ocean. En él, y a lo largo de cinco carreteras diferentes situadas en valles, playas, montañas e incluso desiertos, deberás competir con los motoristas más salvajes que existen al norte de Río Grande.

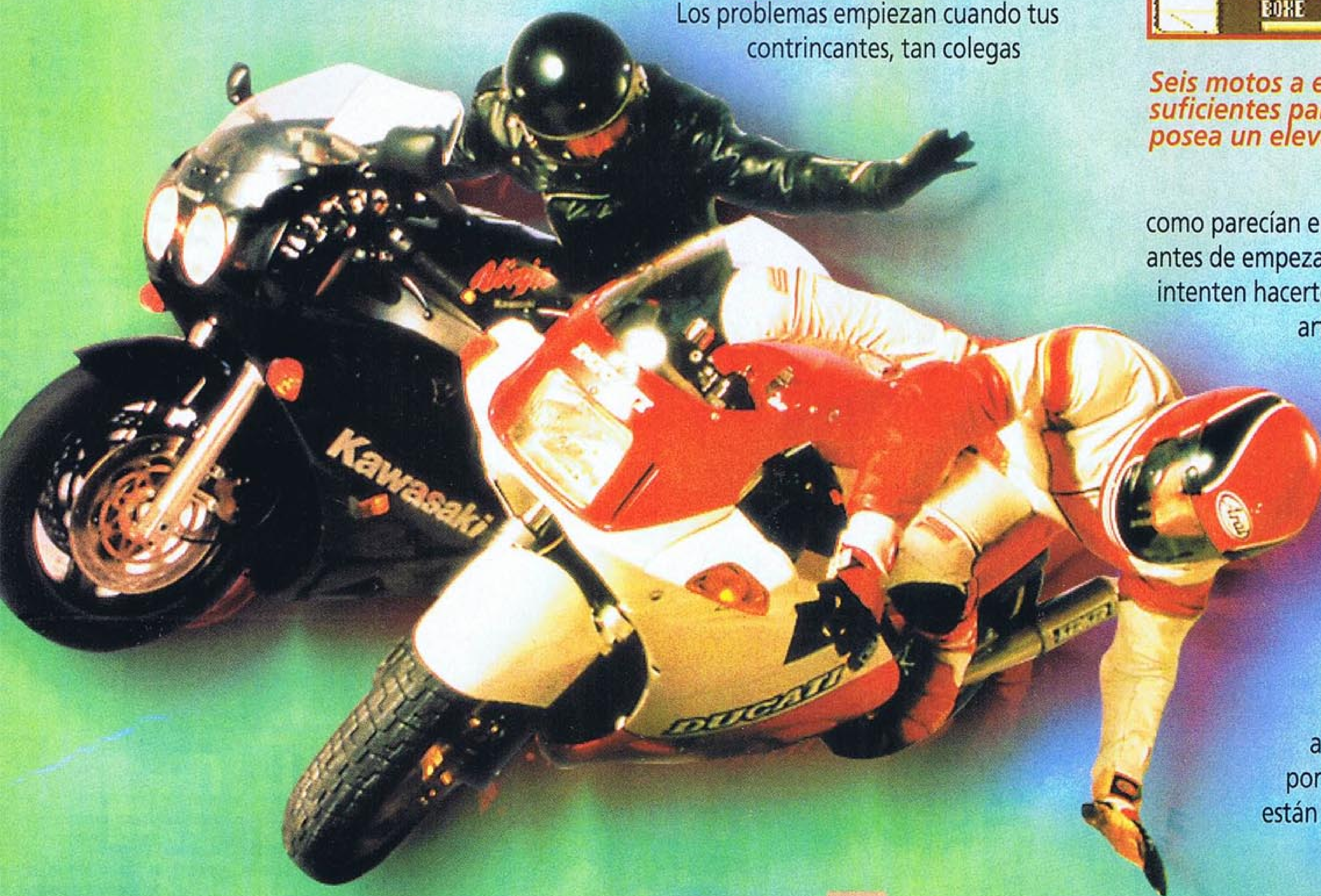
En esta carrera sólo hay una regla: todo vale

Los problemas empiezan cuando tus contrincantes, tan colegas como parecían en el bar de carretera antes de empezar la competición, intenten hacerte besar el polvo con las artimañas más innobles que te puedas imaginar. Por aquello de defenderte, tú también puedes lanzar puñetazos y porrazos como el que más.

Por si esto no fuera suficiente, has de cuidarte de los automóviles que circulan por las carreteras, ya que no están cortadas al tráfico.



Seis motos a elegir son más que suficientes para que este juego posea un elevado nivel de adicción.

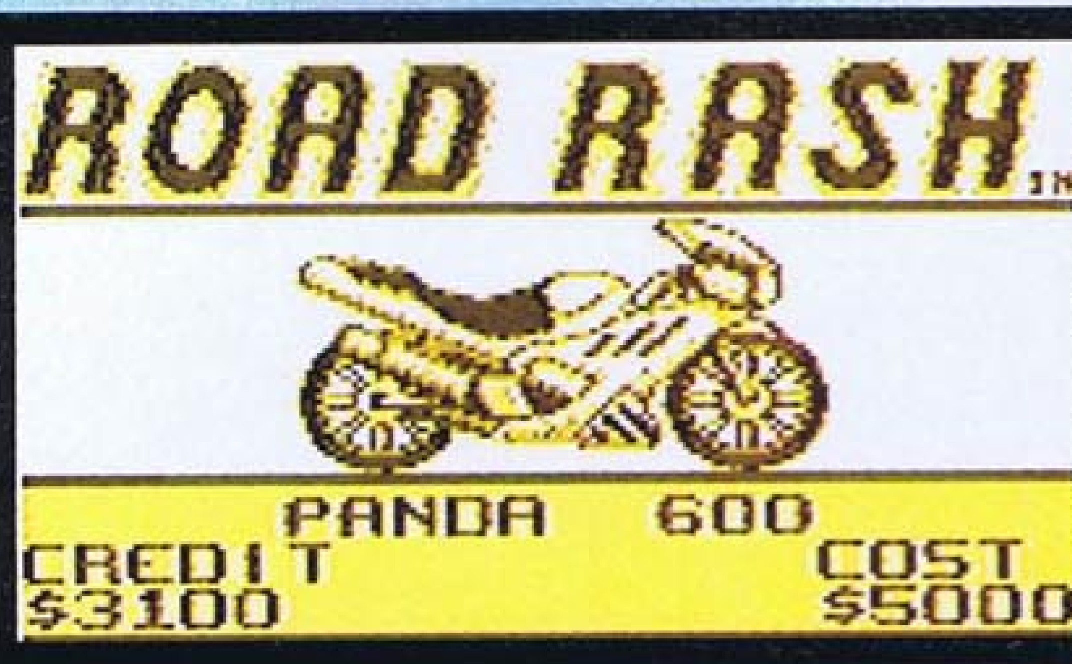






proporciona una gran adicción a este juego. Si a esto le añadimos una buena manejabilidad en el pilotaje de las máquinas y una competitividad sin límites ni normas, no cabe duda de que «Road Rash» se nos presenta como un excelente cartucho de velocidad, con un innegable











No sólo habrás de tener cuidado con tus rivales, sino también con los obstáculos que se presenten.

aire arcade. Y como es para la portátil de Nintendo, puedes llevártelo a cualquier parte, e incluso podrás hacer tu propia carrera salvaje encima de una moto. ■

También debes sortear otros obstáculos, como vacas que pacen alegremente en plena calzada, o un incómodo policía llamado O'Brien que intentará multarte a las primeras de cambio. Si lo logra, además de tener que pagar por la infracción de exceso de velocidad, tendrás que dar por finalizada la carrera.

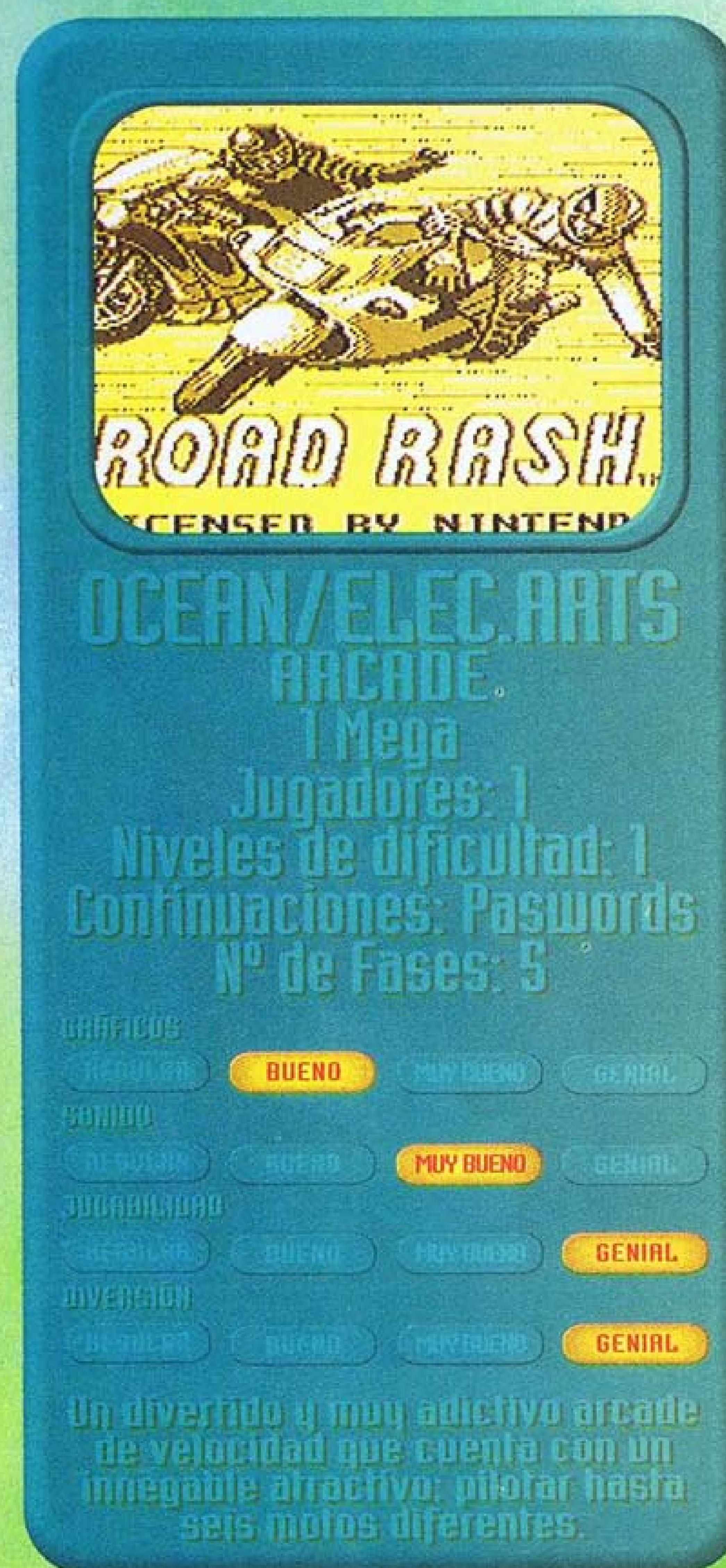
Pero no todo es tan difícil como parece hasta ahora. Si logras terminar la carrera entre los primeros puestos, recibirás un premio en metálico con el que podrás cambiar tu motocicleta por otra de mayor cilindrada. Mientras tengas el dinero necesario, contarás con la posibilidad de correr a lomos de seis máquinas diferentes: Shuriken 400, Panda 600, Banzai 750, Shuriken 1000, Panda 750 y Diablo 1.000. Difícil elección.

Un arcade de carreras

Precisamente esta opción de correr con seis motos distintas, es el aspecto que







Dracula

Tu peor pesadilla, hermano de sangre

No le déis la espalda a vuestra Super Nintendo, ni siquiera os durmáis en su presencia: Drácula ha salido de su ataud para introducirse en la Super, y su figura amenaza con chupar hasta la última gota de diversión que os quede en el cuerpo.

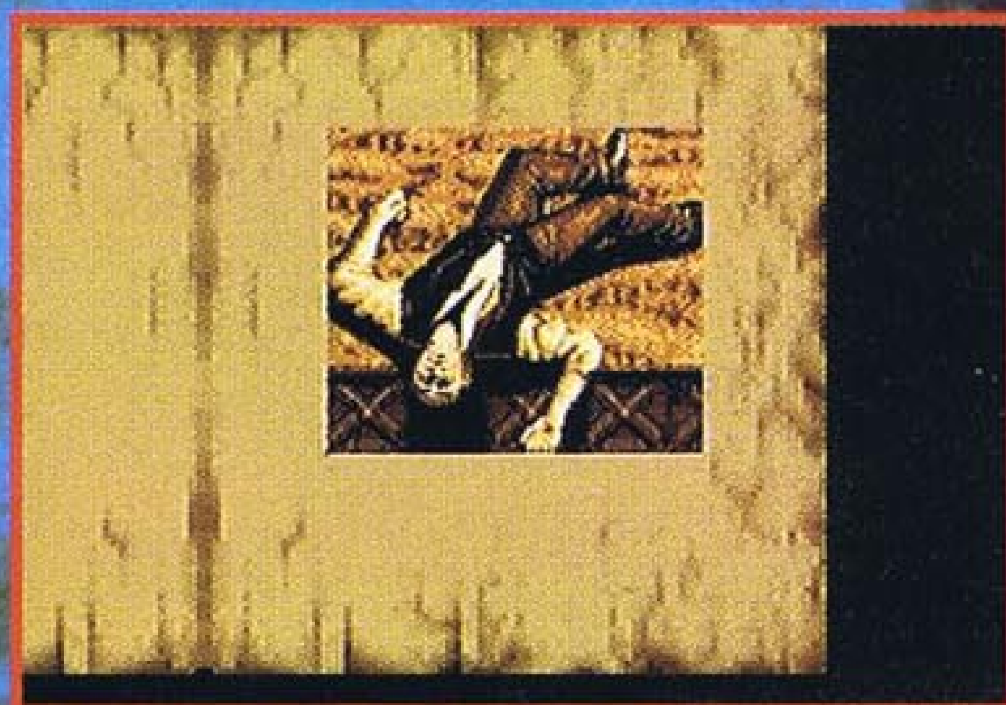
¿Qué decis? ¿Que muchos de vosotros lleváis viendo colmillos desde hace tiempo? Hombre, ya, pero os lo hemos dicho multitud de veces: un vampiro no es ese ejemplar del sexo masculino que se acerca a las chicas con un aire mezcla de James Dean y lapa playera. Eso es el prototipo de ligón que abunda en las discotecas.

Tampoco es un chupasangre aquél al que le empiezan a crecer los dientes conforme se acerca el mediodía y el olor a comida se extiende por su casa, al tiempo que un babeo continuo se hace cada vez más abundante. En este caso, nuestro hombre seguramente tendrá predilección por los platos de fabada antes que por los cuellos de las jovencitas, así que no hay por qué preocuparse.

Para que lo sepáis, el vampiro del que hablamos es el príncipe de las tinieblas, el mismísimo Conde Drácula que, después de siglos dedicado a morder yugulares, se ha decidido ahora a patrocinar un cartucho basado en la reciente película de Francis Ford Coppola. Al igual que en ésta, el protagonista de la historia es Jonathan Harker, un jovencito que se dedica a vender propiedades inmobiliarias en Londres y que, vistos los tiempos que corren, no duda en desplazarse a Transilvania cuando recibe una carta de un tal Conde Draculea interesándose por una casita.

Hincando el diente

De esta forma, allí tenemos a nuestro intrépido personaje metiéndose en la boca del lobo (o, mejor dicho, del vampiro) guiado por un espíritu de vendedor propio del empleado del mes de unos grandes almacenes. Es a partir de este punto cuando la línea argumental del juego se corresponde con la del film, pues sus distintas fases casan con las diferentes etapas del viaje de ida y vuelta de Harker: primero visitaremos el castillo de Drácula, para más tarde comprobar los "magníficos" parajes turísticos que



Bajo la parafernalia draculiana se nota una mano experta que esta vez no lo ha dado todo: Psygnosis.









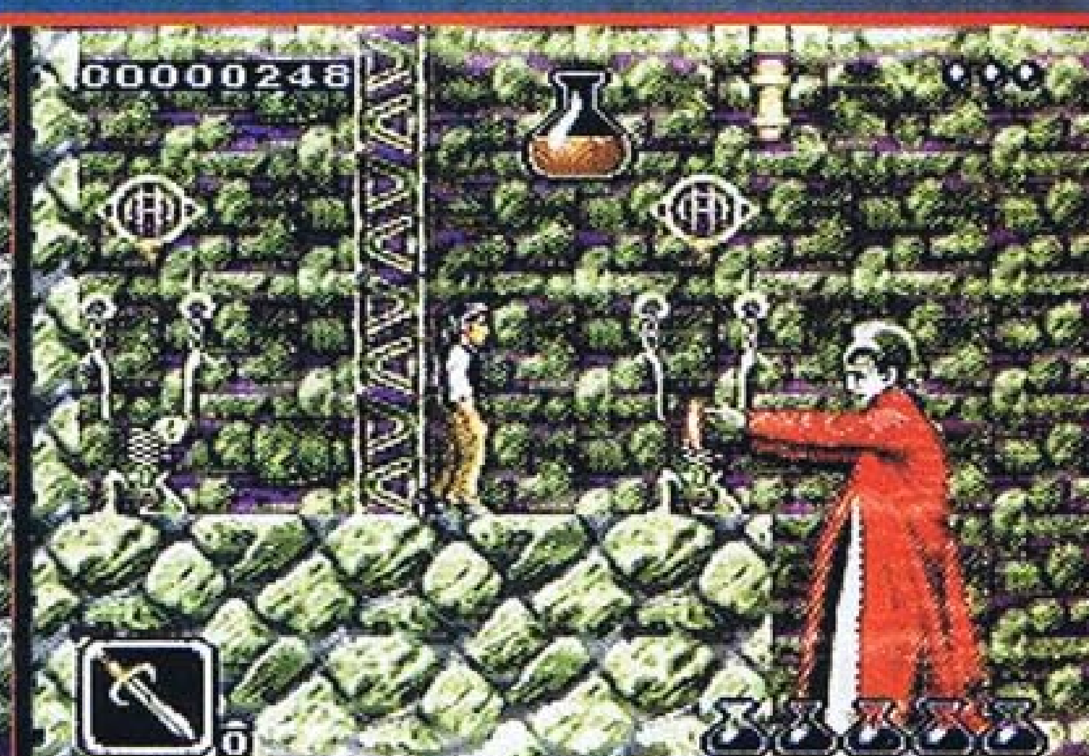




jalonan nuestro regreso o, por ejemplo, la esplendorosa decoración de la Mansión de Hillingan State, ya en Londres. En cada uno de los escenarios (algunos bastante laberínticos), tendremos que buscar la salida guiándonos por una flecha que aparece en la pantalla y que nos indica la dirección en la que debemos avanzar sorteando los inevitables peligros.

Ahora bien, aunque el Conde chupe la sangre, Harker no se chupa el dedo cuando se trata de protejer su gaznate. Pese a que parte con un simple cuchillo como arma, nuestro hombre podrá ir más tarde recogiendo distintos utensilios, que le servirán para evitar que su nombre figure en la lista de "vampirizados": un cuchillo más poderoso que el comentado, una potente escopeta y hasta varias cargas de dinamita, permitirán que nuestro personaje conserve la vida durante más tiempo del que sus enemigos quisieran. Y que conste que lo tiene difícil, porque el vampiro de vampiros cuenta con un buen repertorio de acólitos dispuestos a darlo todo por su maligno jefe. Entre ellos se encuentran matones a sueldo, arañas, lobos, esqueletos, zombies y demás "angelitos" salidos de las mejores escuelas de buenas maneras. Si logramos acabar con todos ellos, nos veremos las caras con Drácula en persona y... ¡que no os pase nada, que la cosa está que arde. ■



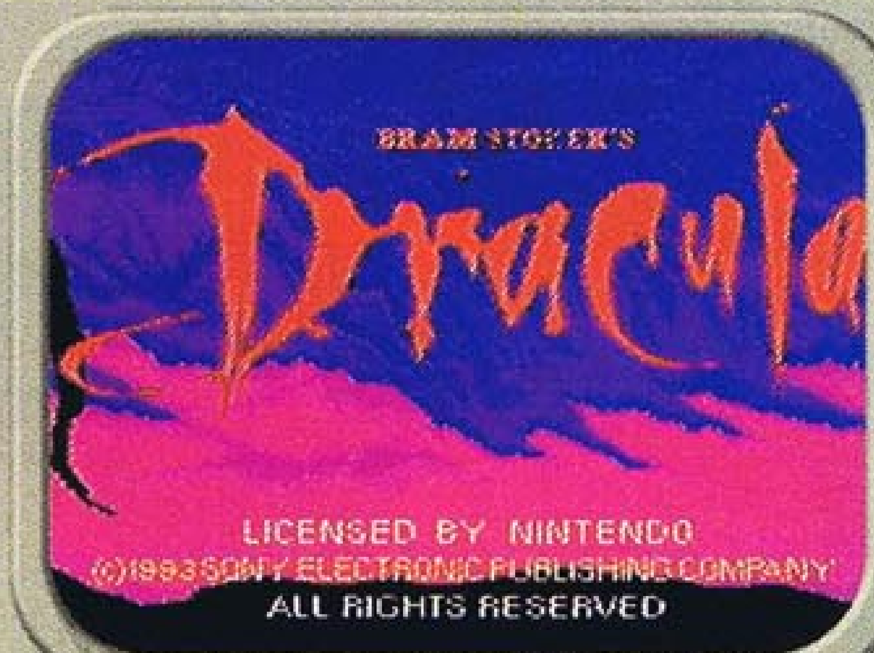






CONDE Y COMPAÑIA S.A

¿Creíais que Drácula no tenía amigos? Pues estábais muy equivocados, porque los tiene, y en abundancia. Los que véis aquí son sólo un ejemplo que hemos sacado de entre la cantidad de monstruos que por allá moran. No los temáis, son más fáciles de lo que parecen.



SONY IMAGESOFT
PLATAFORMAS
8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 3
Continuaciones: 2
Nº de Fases 6

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS	**REGULAR**			
SONIDO		**BUENO**		
JUGABILIDAD		**BUENO**		
DIVERSIÓN		**BUENO**		

Pensábamos que un mito como Drácula iba a dar más juego del que nos hemos encontrado en este, a priori, mediocre cartucho.

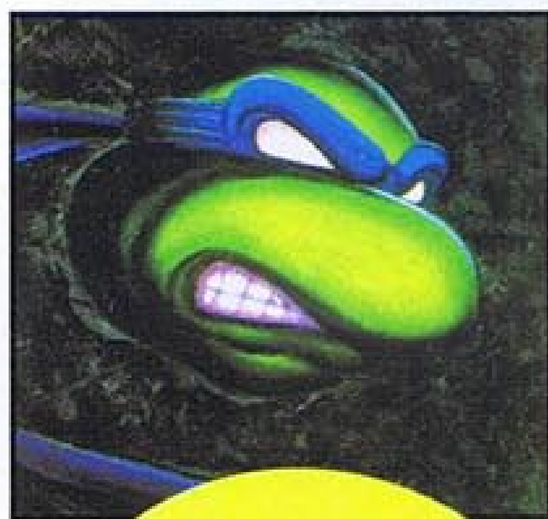
LOS TOP 10

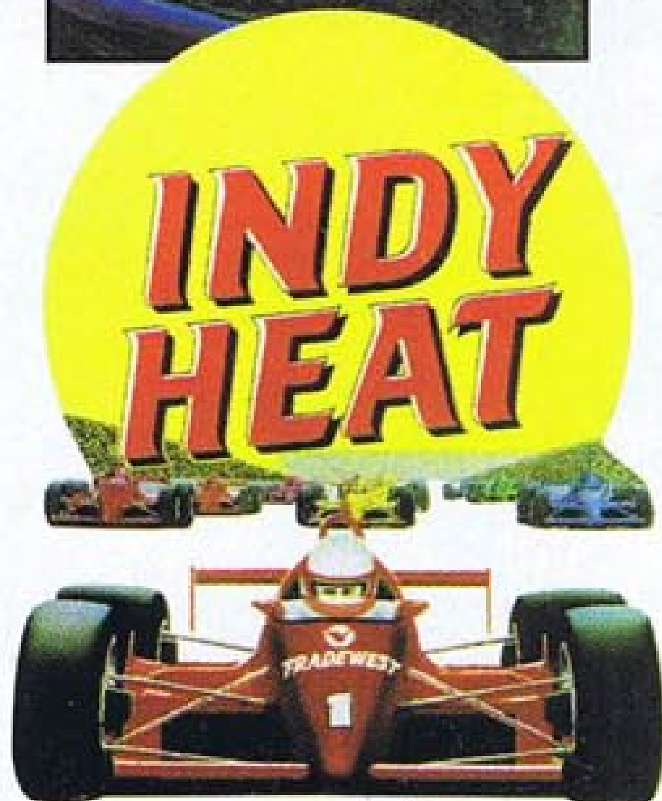
NOVEDADES

Por aquello de recibir el año con buen pie, hemos decidido armar la gorda en la lista de Super 16 bits. Eso incluye bajar un puestecito a SFII Turbo, colocar como líder absoluto a Mario, mantener a Aladino -pronto será el primero, tranquilos-, y depositar nuestras esperanzas en las Tortugas más luchadoras, en Flashback y en el contraataque del Imperio Lucas.

S.N.E.S.

1	Super Mario All Star
2	Street Fighter II Turbo
3	Aladdin
4	T.M.N.T. Tournament Fighters
5	StarWing
6	Super Empire Strikes Back
7	Flashback
8	Jurassic Park
9	Bubsy the Bobcat
10	Sunset Riders





Año 94. Al margen de las grandes entradas y salidas de lista, quedaos con el nombre de «Sunset Riders». Va a pegar un montón este año. Sobre todo en el lejano Oeste.

N.E.S.



1	Super Mario 3	
2	Maniac Mansion	
3	Ultimate Stuntman	
4	Indy Heat	
5	Battletoads	
6	Asterix	
7	The Jetsons	
8	Prince of Persia	
9	Dracula	
10	Panic Restaurant	





GAME BOY



1	Zelda: Link´s Awakening	
2	Mistic Quest	
3	Super Mario Land 2	
4	Turtles III	
5	Looney Tunes	
6	Darkwing Duck	
7	Top Rank Tennis	
8	Road Rash	
9	The Humans	
10	Asterix	



Indy Heat es la presencia más fuerte de este mes. Muy por delante de lo que han podido dar de sí genios de la talla de Dracula o el Príncipe de Persia. De los que se esperaba algo más.

Zelda se mantiene en la posición más privilegiada de nuestra lista, mientras las terceras tortugas amenazan con escalar puestos y un Road Rash de los grandes salta a escena.

 SE MANTIENE  SUBE  BAJA



Estamos ante una de las estrellas más fulgurantes del universo del software. Todos lo sabéis. Sin embargo, también sabéis que llegar a descubrir todos sus secretos es una labor realmente complicada. Para que no os desaniméis y podáis llevar a buen puerto vuestra aventura, os ofrecemos una completísima guía que esperamos os permita concluir el juego en menos de 65.000 millones de años...

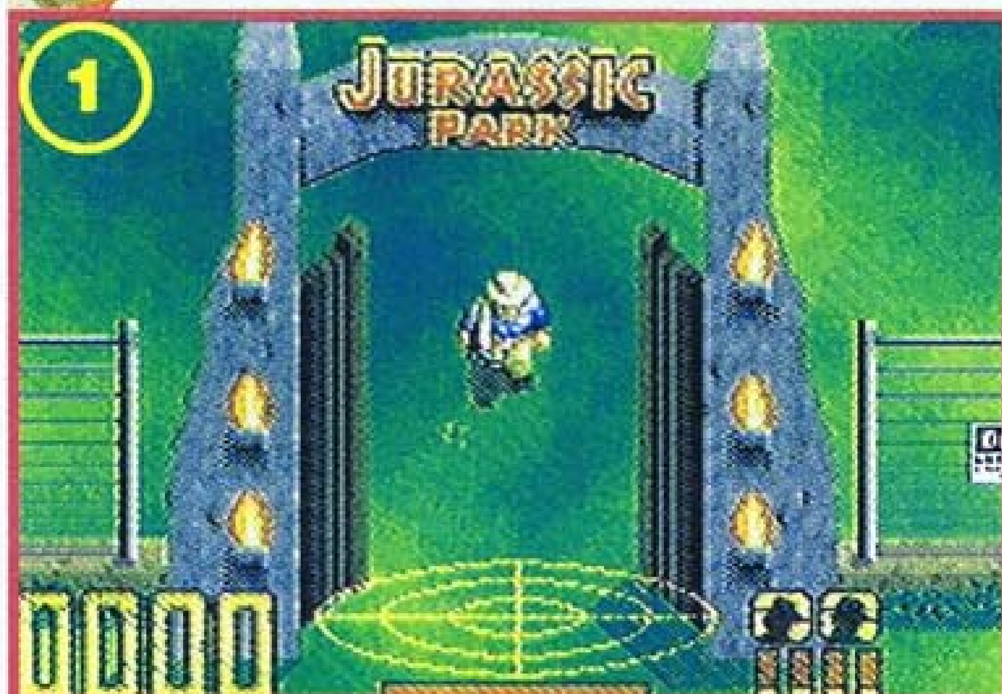
Texto y Mapas: Nete "Dino" Barquín
y Pepe "Saurio" Glez.-Mariño



Gran
Para Sobrevivi



Paso a Paso



• Bienvenido a Jurassic ParK. Ponte cómodo y **prepárate a enfrentarte a una buena cantidad de dinos** en busca de carne humana fresca.



• Entrada al Visitor Centre. Es nuestro primer destino, y en él deberemos **encontrar la Tarjeta de Identificación de Grant y Hammond.**



• Dirígete al techo (Roof Level), y **en la esquina superior izquierda encontrarás la tarjeta de Hammond.**



• Para entrar en la habitación donde se encuentra la tarjeta de Grant, antes deberás **conseguir las pilas para tus gafas de visión nocturna**. Estas se encuentran en el **Sub Level.**



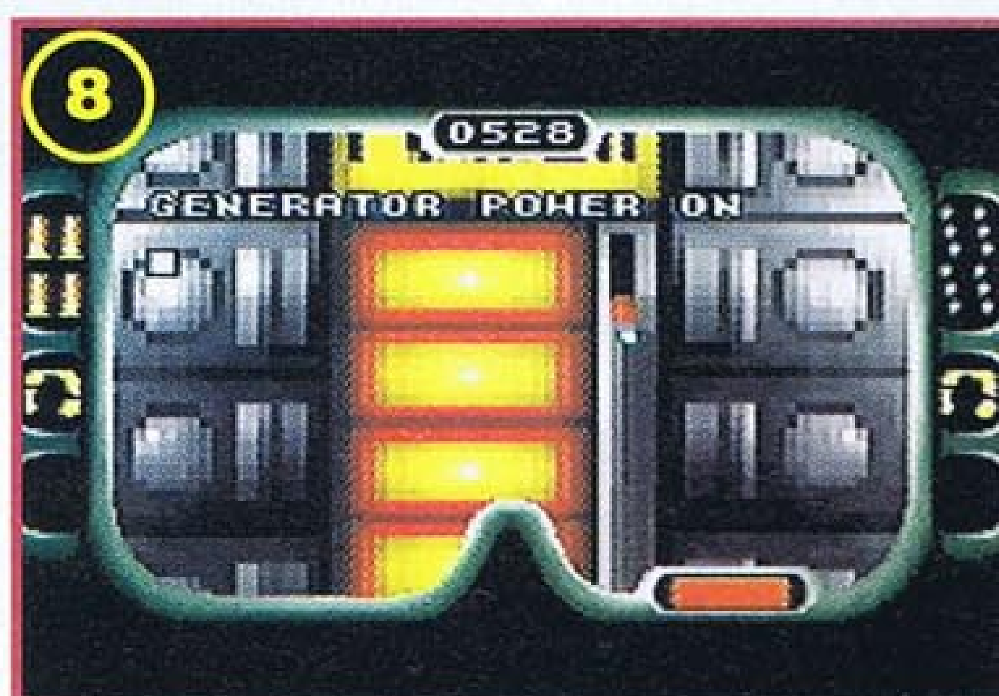
• He aquí la tarjeta de identificación de Grant. Indispensable, como todas las demás, para acceder a determinados sitios. **Está en una habitación a oscuras del Ground Level.**



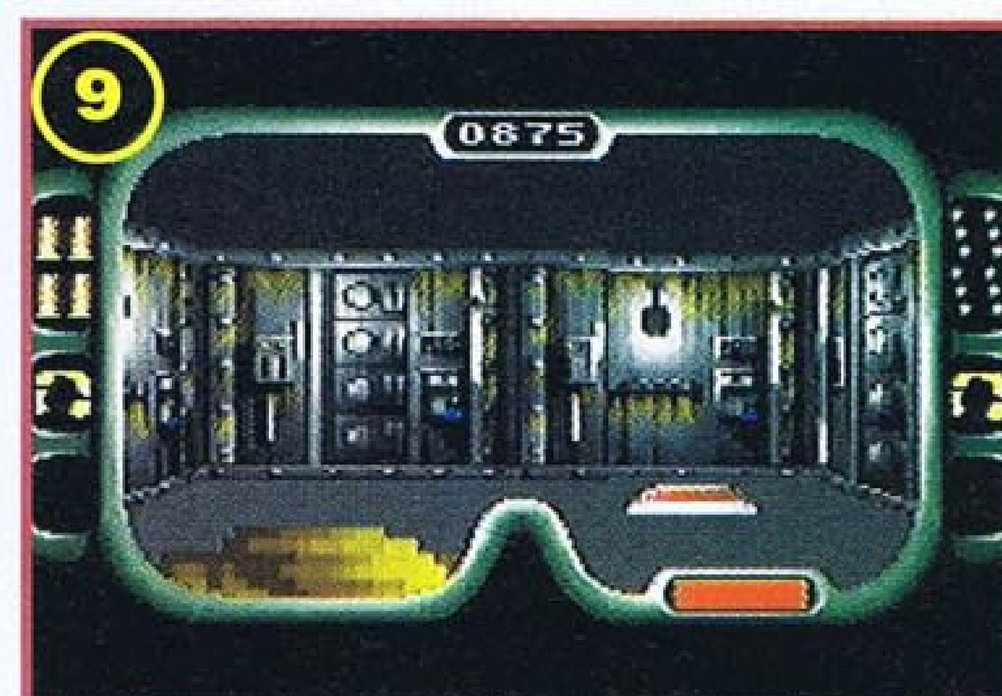
• De momento no podemos hacer nada más en el centro de visitantes. Ahora **cruzaremos la jungla de norte a sur y entraremos en el Nublar Utility Shed.**



• De nuevo, lo primero que deberemos hacer al entrar en el edifico es **escontrar las pilas para las gafas de visión nocturna.** En esta ocasión se encuentran en el **Ground Level.**



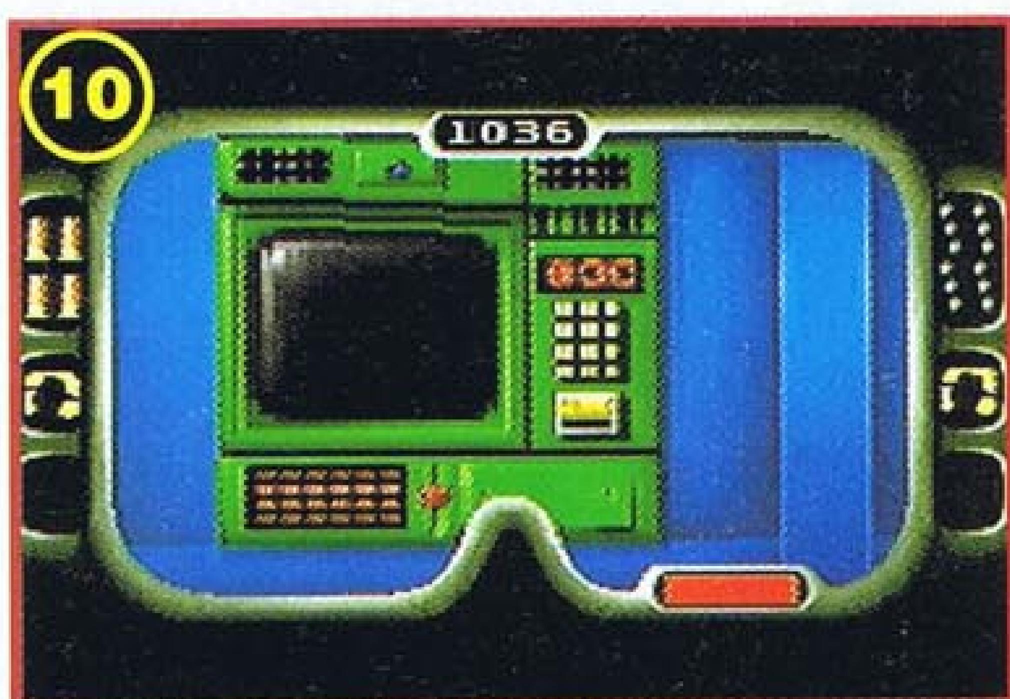
• También en el Ground Level encontraremos **el generador.** Con sólo acercarnos a él **devolveremos la energía al parque**. Primer gran objetivo conseguido.



• Un tortuoso camino nos aguarda para llevar a cabo nuestra siguiente misión. Deberemos **dirigirnos al suroeste del parque, y en el Ground Level recoger la tarjeta de Nedry.**

Guía

r al Dinosaurio



• Otra vez de paseo. Ahora deberemos volver al **Visitor Centre,** donde **encontraremos una terminal de ordenador en el Floor 1.**



• Nos meteremos dentro del ordenador y **restableceremos todos los sistemas principales del parque.**



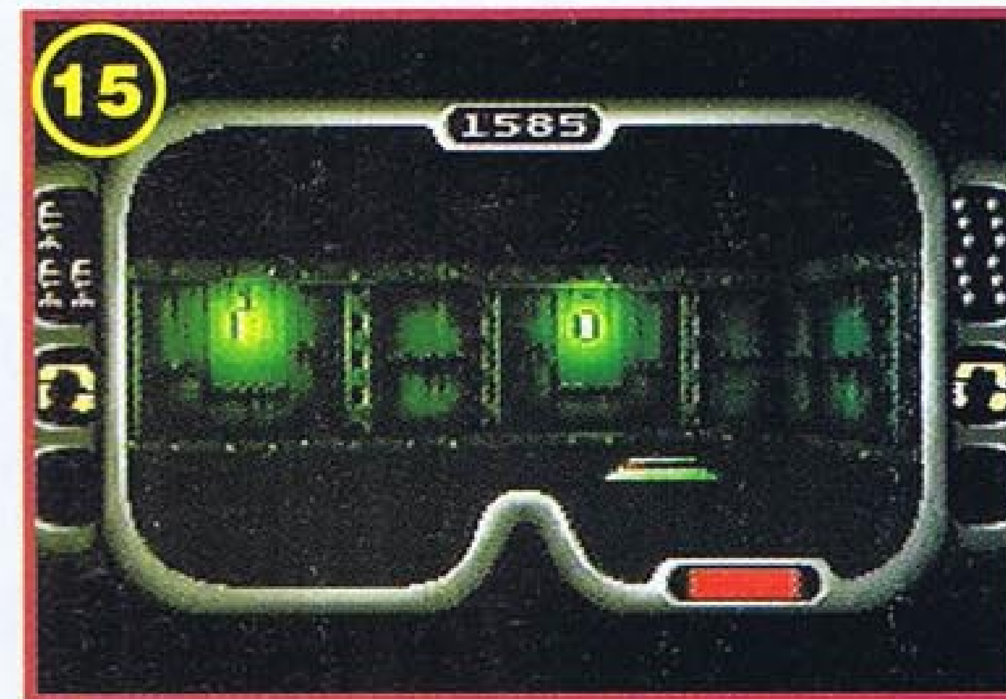
• Nos dirigimos hacia el directorio **Park Control,** donde **activamos los Motion Sensors.** El segundo gran objetivo es cosa hecha.



• Nuestro siguiente destino es **el barco.** Está situado en el **sudeste del parque** y se llega a él cruzando una zona de montañas.



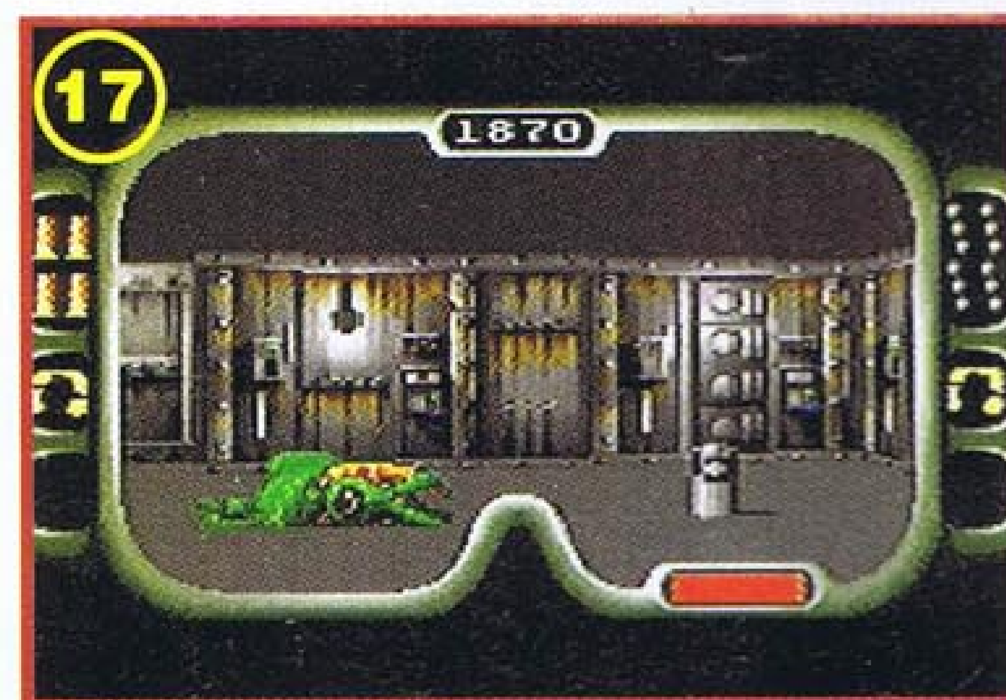
• Lo primero que meteremos en la mochila serán **las pilas para las gafas de visión nocturna**. Se encuentran en el **Ground Level.**



• Gracias a las gafas podremos **entrar en un cuarto oscuro del Sub Level 1 y guardar la tarjeta de identificación del Dr. Wu.**



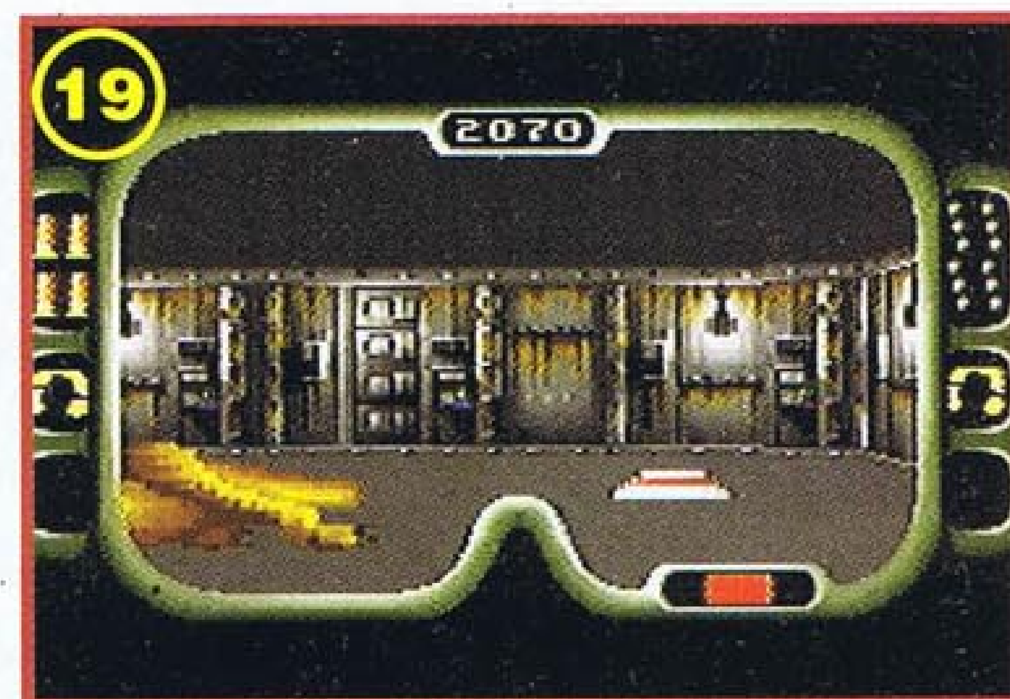
• Salimos del barco y nos encaminamos hacia el peligrosísimo **Raptor Pen**, el vivero de los velociraptors.



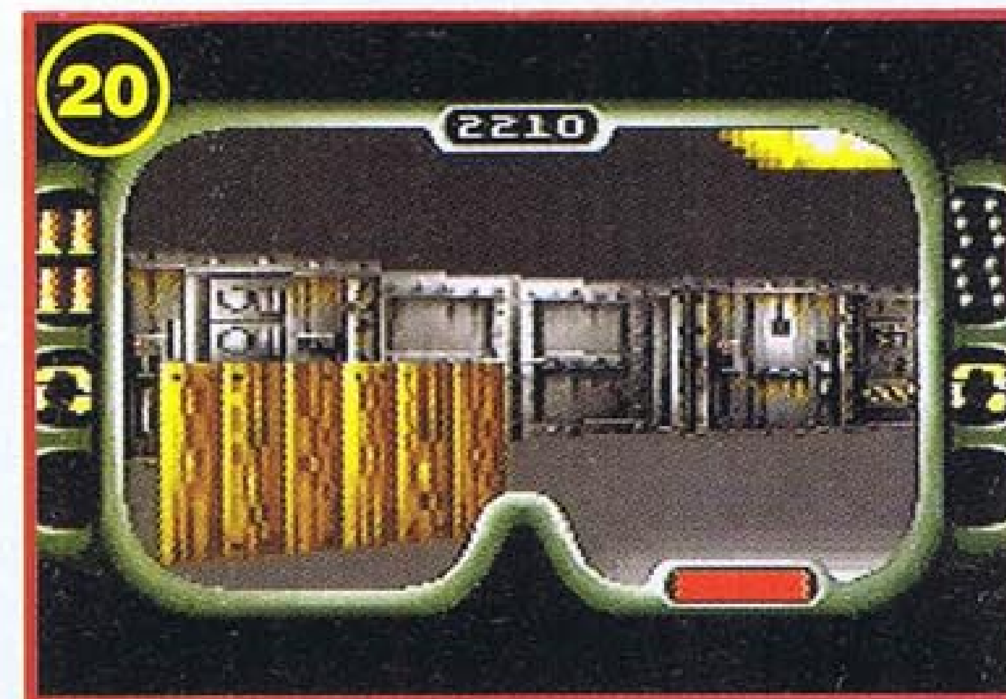
• Para acceder a determinados lugares del edificio son imprescindibles **las gafas.** Están escondidas **en una habitación del Ground Level.**



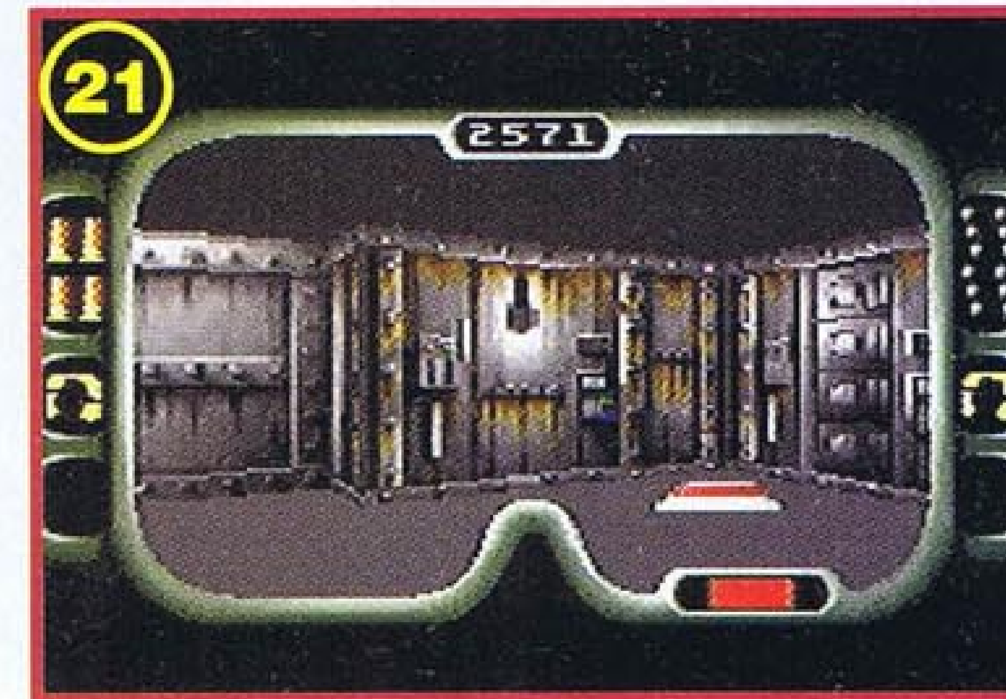
• En el **Upper Level,** en una habitación a oscuras, se oculta **la tarjeta de identificación de Malcom.**



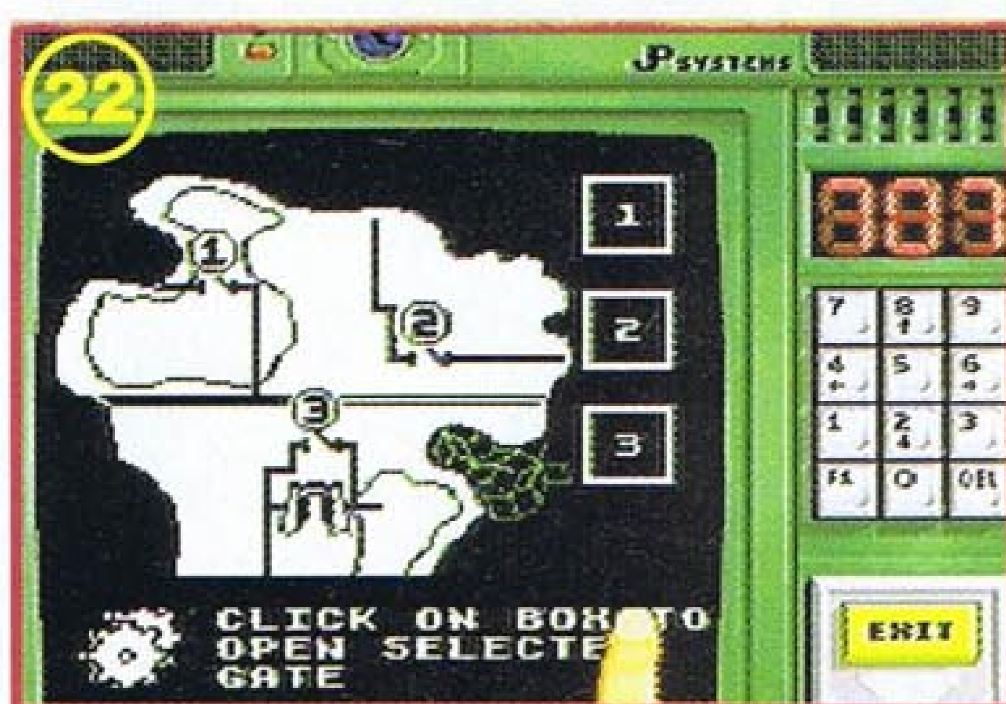
• Más abajo, en el **Sub Level 1,** y rodeado de raptores encontraremos **la tarjeta de Muldoon.**



• En el **sublevel 2** empujaremos unas cajas hacia una puerta, **bloqueando el pasadizo** que permite a los raptores introducirse en el centro de visitantes. Tercer gran objetivo cumplido.



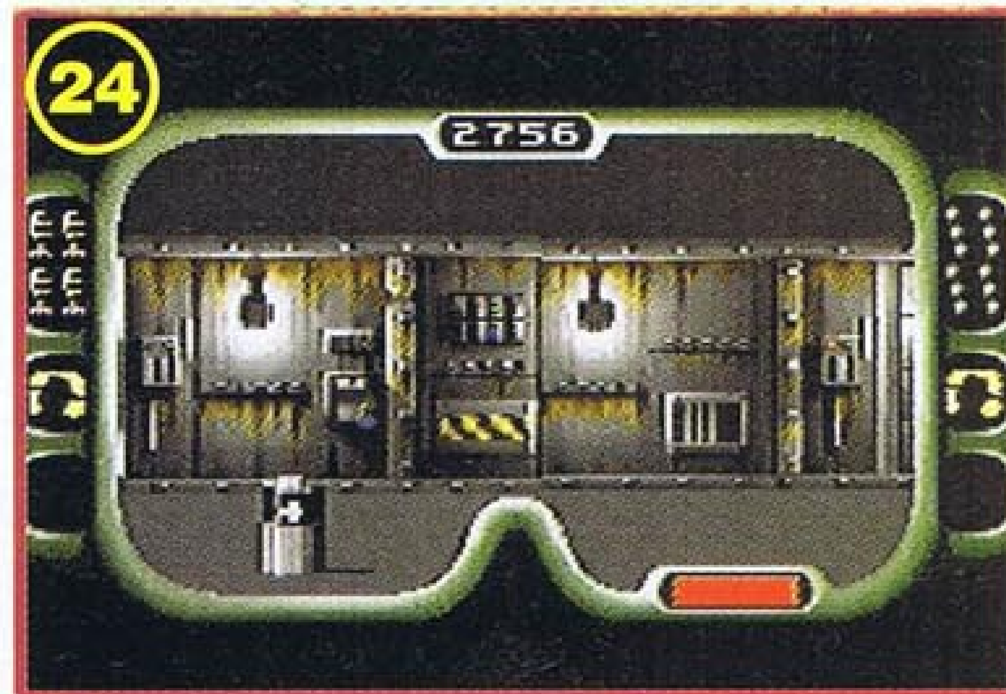
• Salimos por fin de ese interminable laberinto que es el Raptor Pen y nos dirigimos al **Sub Level del Nublar Utility Shed** para conseguir **la tarjeta de Gennaro.**



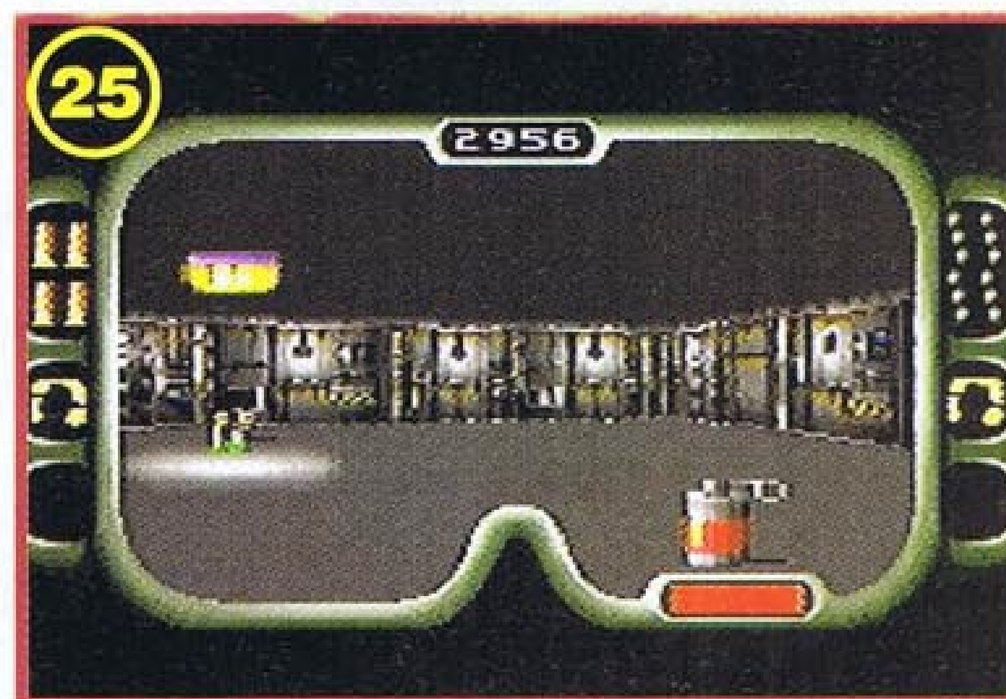
• En cualquier terminal de ordenador, **en el directorio Gate Operation de Parc Control, abriremos la puerta 1.**



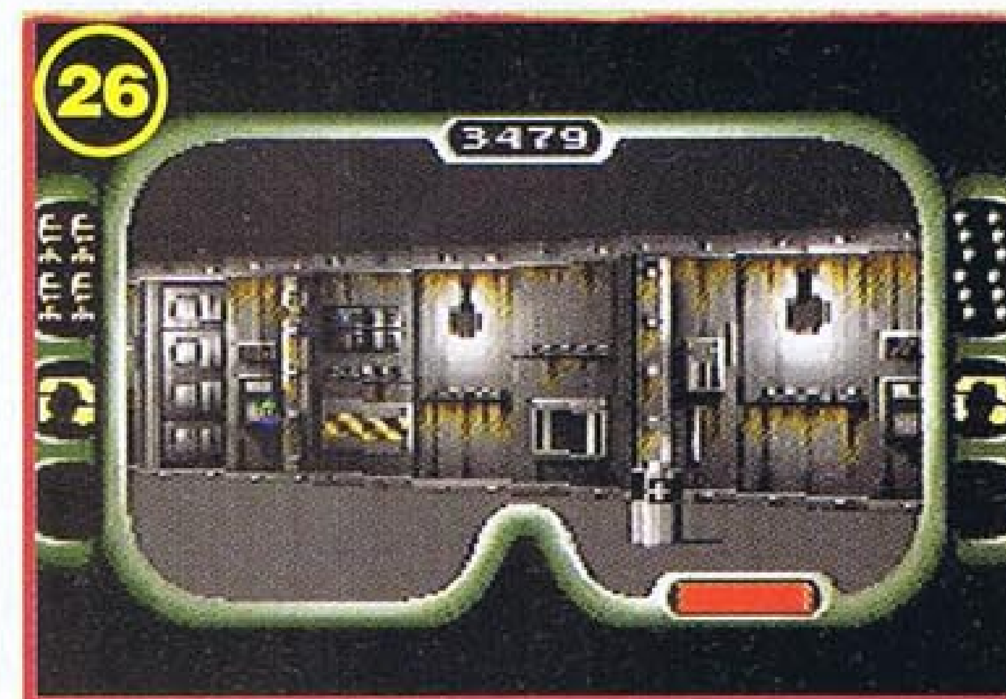
• Disparando hacia **la rueda dentada,** conseguiremos que **el puente móvil nos permita el acceso a una zona desconocida hasta el momento.**



• Una vez dentro del **North Utility Shed,** en el mismo Ground Level, encontraremos **las pilas para nuestras gafas.**



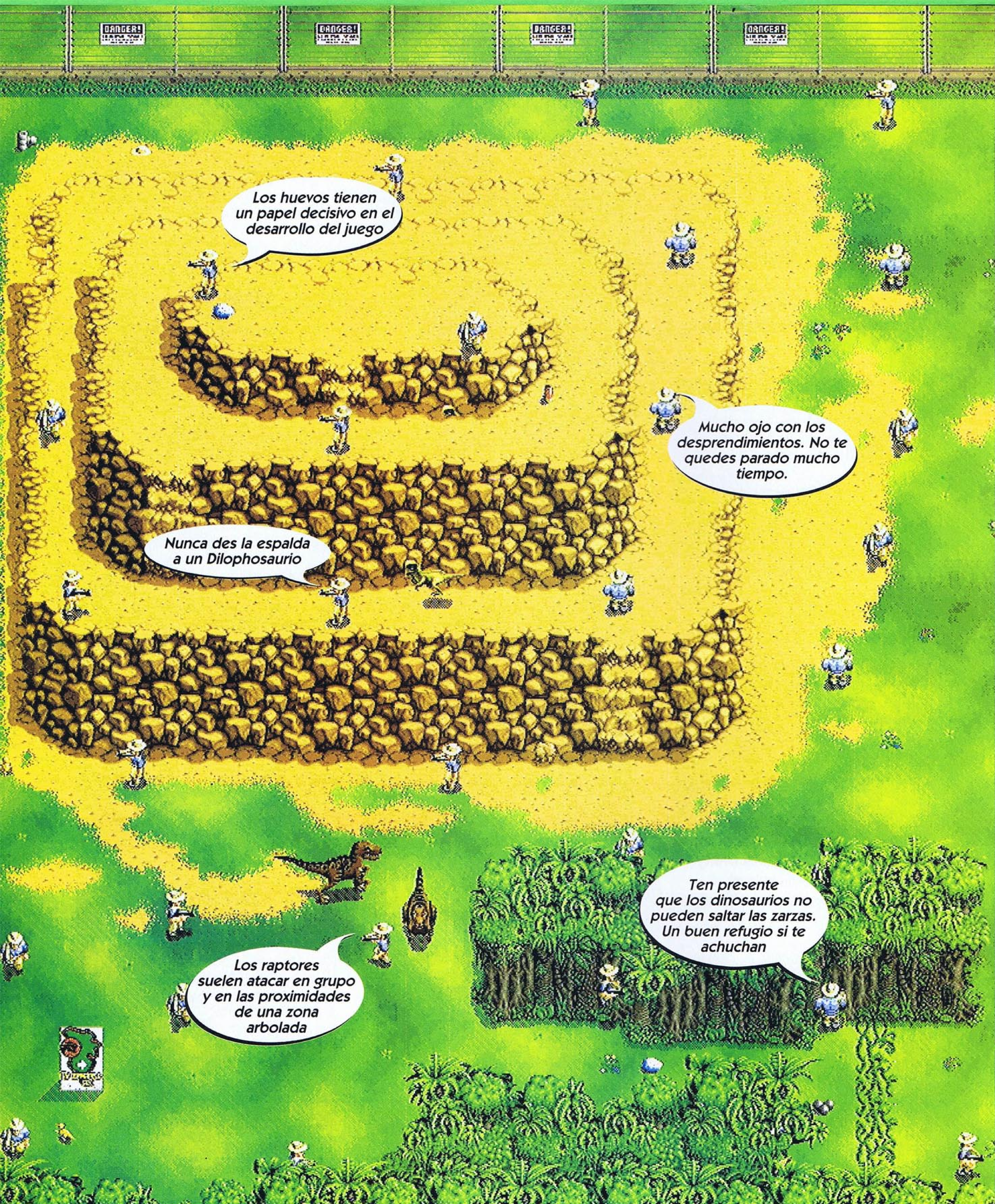
• En el Sub Level recojeremos una extraña **botella rojiza** que almacena **Gas Nerve**, el único arma capaz de destruir los nidos de los raptores.



• Otra vez en el exterior. Ahora nos toca ir a al **Beach Utility Shed y recoger las pilas que están en el Sub Level.**



• También en el Sub Level, y en una habitación a oscuras encontraremos **la enésima tarjeta de identificación.** En este caso se trata de la de **Ray Arnold.**



Guía tus pasos hac



Estas señales indican la parte del parque en la que te estás moviendo

En el techo de los edificios descubrirás muchas sorpresas, aunque algunas no son muy agradables...

Las apariencias engañan, salta este foso y llegarás al helipuerto

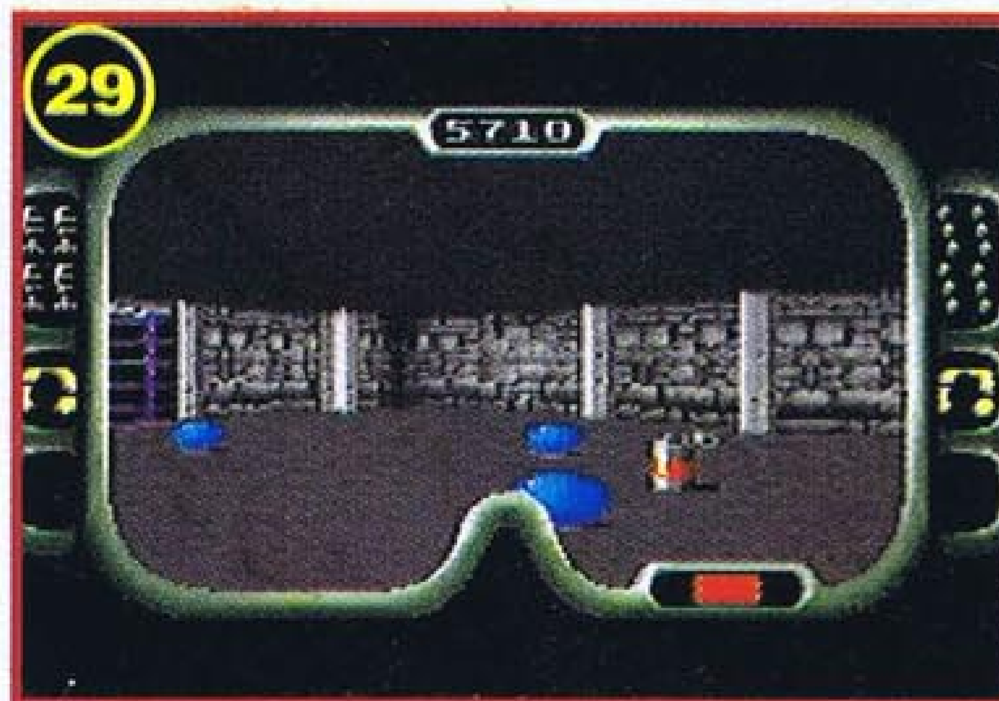
Las estampidas de dinosaurios suelen venir precedidas de un fuerte estruendo

Si te encuentras perdido, quizá las torretas de control te orienten hacia el buen camino

cia un lugar seguro



• Después de ir al ordenador y **abrir la puerta 2,** nos adentramos en otro área donde nos encontramos con **la cueva de los huevos (con perdón).**



• Tras un paseo laberíntico , te encontrarás con **el nido:** el Gas Nerve que recogiste **se activará.** Cuarto gran objetivo cumplido.



• Para seguir avanzando deberemos conseguir el **Security Level 1.** Este se activa desde un ordenador del Visitor Centre, en el Floor 1 (ojo que hay dos).



• Y como estamos con ordenadores, pues vamos a buscar más. Ve al que está en el **Raptor Pen,** en el **Sub Level 1**, e **impide que zarpe el barco.**



• Y no te vayas todavía, que aún hay más. En el **Sub level 2** del barco te encontrarás con otra terminal, **en ella se activa el Security Level 2.**



• Llegamos al **Sub Level 3**, y... "tatachan": ¡la última tarjeta, la de **Ellie Sattler**! No valdrá para nada, pero **ya las tienes todas.**



• Después de darle su merecido a los dinos de todos los pisos , nos vamos **al ordenador del Sub lebel 3,** y llamamos al helicoptero que nos saque de aquí.



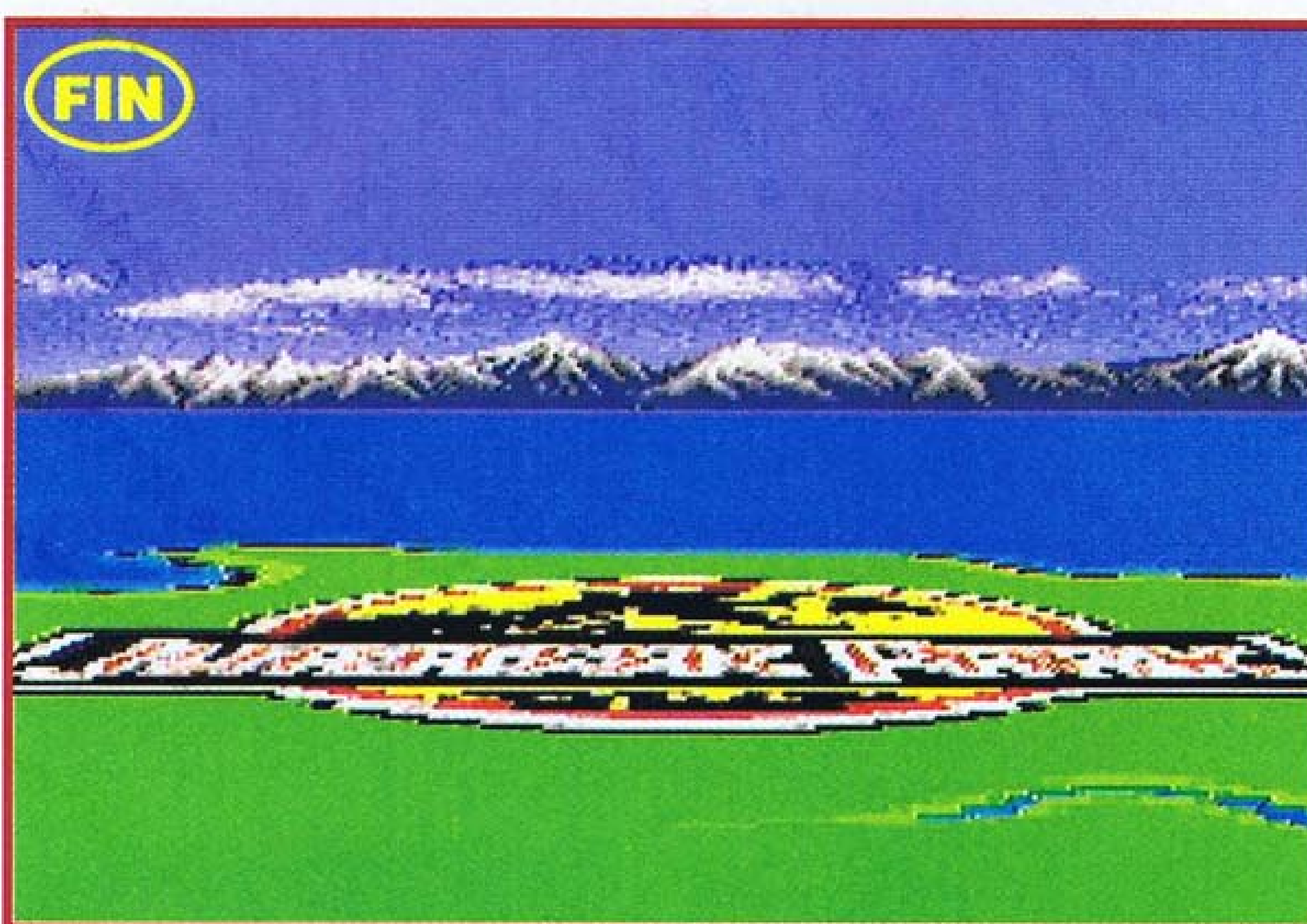
• Esta es la señal que te indicará que **nunca más volverás a ver a los dinosaurios.** Ya eres un "matadinos" diplomado. Último objetivo cumplido.



• ¿A dónde vas?, ¿tantas horas y todavía no has aprendido que para llegar al helipuerto hay que **abrir la puerta 3**?. ¡Vamos, vuelve al ordenador y hazlo!



• Por fin lo has conseguido. El mundo se ha librado de **la dinoamenaza** gracias a tu valor y a nuestra (ejem) modesta colaboración. **Espera unos segundos y saldrás de la isla con vida.**



• Muchos serán los que lo intentarán, pero muy pocos privilegiados llegarán a contemplar esta bella pantalla.

Así nos despedimos de la Jurassic Park: a bordo del helicóptero con la esperanza de volver a contar contigo en una próxima aventura.





DE ARMAS TOMAR

!Vaya hombre!. Yo aquí «colgao» en una isla llena de dinosaurios y sólo tengo en el bolsillo una varilla eléctrica. Menos mal que se han dejado olvidadas por ahí un verdadero arsenal de armas de todo tipo. Veamos cuales son las mejores:

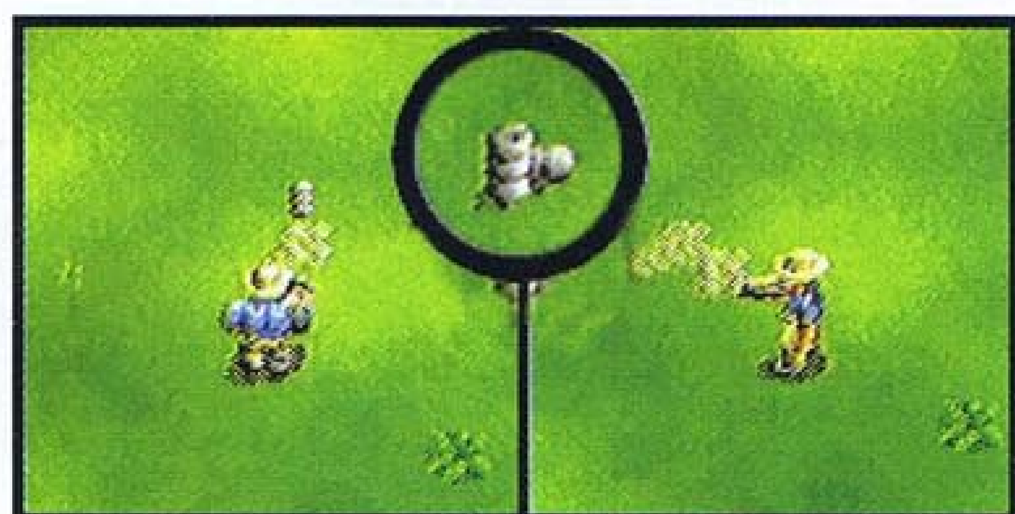
PISTOLA TRANQUILIZANTE

Hacen honor a su nombre, ya que si un dino se da cuenta de que tienes ese arma, se sentirá realmente tranquilo debido a su escasa eficacia. Evítalas siempre que puedas.



GRANADAS DE GAS

No son muy aconsejables. Tanto en el interior como en el exterior se necesita mucha precisión para que sean efectivas. De todas formas pueden sacarte de más de un apurillo.



LANZAMISILES

Muy útiles debido a gran poder destructor. Con un sólo impacto abatirás a los raptores. Llévala siempre contigo.



BOLAS EXPLOSIVAS

La mejor arma. Con un sólo disparo puedes mandar de vuelta al Jurásico a más de un dinosaurio. No hay demasiadas así que no las malgastes a lo tonto. Un seguro de vida.



CARTUCHOS DE ESCOPETA

Muy abundantes. No tienen gran efectividad pero se pueden disparar muchas cargas en poco tiempo. Con ellos sembrarás la isla de cuerpecillos de dinosaurios de todo tipo.



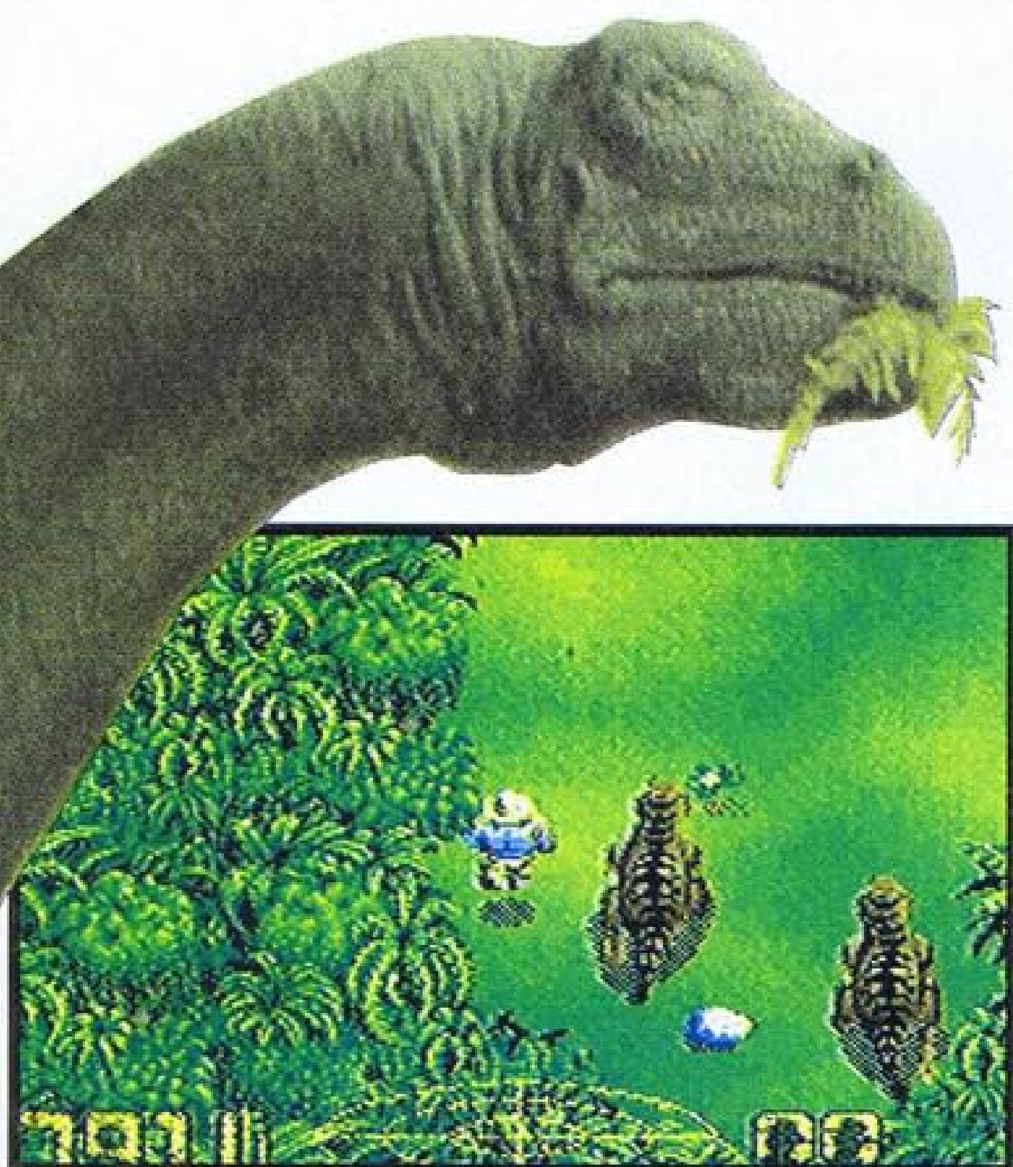


Durante todo el recorrido encontrarás huevos esparcidos por el suelo, los cuales tendrás que coger para evitar que los dinos se reproduzcan.
Cada vez que encuentres uno se te indicará en una pantalla cuántos te quedan por buscar. En esta miniguía te señalamos dónde están todos. Recógelos, y que no se diga que te faltan... arrestos.



HUEVO 1

¿Qué fácil parece este primer huevo, verdad?. Se encuentra **en el techo del Visitor Centre.** Pues no te creas que todo va a ser así, ya que encontrar el resto no va a ser pan comido.



HUEVO 2

Ahora sí que comienza en serio la busqueda de ¡¡¡los huevos perdidos!!! Este se encuentra en el bosque que conduce al **Beach Utility Shed,** en la parte inferior izquierda. Ten listas tus armas para **eliminar a los dos Raptors que lo protegen.**



HUEVO 3

En el mismo bosque, **en la parte superior derecha.** Al pasar por el pasillo ten cuidado **que no te pille «el toro»,** queremos decir el Triceratops.



HUEVO 4

Este huevo está en el mismo bosque que los anteriores, **más o menos por el centro.** Búscalo tranquilamente. Te aseguramos que no tardarás demasiado tiempo en encontrarlo.



HUEVO 5

Ahora vamos a otro bosque, el que está en el **North Utility Shed.** Mira dónde pisas, ya que hay zarzas venenosas.



HUEVO 6

Este se ve claro dónde está. Pero te lo contamos por si acaso: **encima del North Utility Shed.**



HUEVO 7

Ten cuidado con el «perrito faldero». El huevo está en los árboles, **debajo de la entrada del North Utility Shed**.



HUEVO 8

Está **junto al foso que está debajo de la montaña** que conduce al puerto.



HUEVO 9

El huevecillo número 9 se encuentra exactamente **en la cima de la montaña del puerto.** «Al loro» con el escupitajo que te van a tirar...



HUEVO 10

Atención, pregunta: ¿Dónde está el huevo Nº10? Efectivamenteeeee, **¡a la derecha de la entrada principal, junto a la valla!**



HUEVO 11

Aquí, ademas del huevo encontraraá una vidilla extra. Por cierto, el ovulillo está depositado precisamente **en la parte superior derecha de la montalña del puerto.**



HUEVO 12

Este no te vamos a decir donde está, **porque es evidente.** Ten cuidado con el cabezón que te puede tirar al agua.



HUEVO 13

En el bosque **a la derecha del helipuerto,** encontrará al Nº13. Ten cuidado, ya que tendrás que pasar a través de **un tunel secreto de árboles.**



HUEVO 14

En **la montaña del edificio del Nublar.** Animo que ya te faltan pocos huevos.



HUEVO 15

Entre **los árboles que hay debajo de la montaña anterior.** Este ha sido fácil.



HUEVO 16

Si buscas con atención, encontrarás al Nº16 **en la montaña que hay arriba del Raptor Pen.** Ojo con las piedras, te machacarán los higadillos.



HUEVO 17

Hállase **junto a la entrada sur de la cueva del nido.** Seguro que antes de cogerlo, un enorme T-Rex que anda cerca te habrá pegado un "ñisco".



HUEVO 18

Y para acabar, vamos a bailar un poco con los raptores. Este último lo encontrarás **en el bosque de las cuevas, en la parte inferior derecha.** Enhorabuena, !qué de huevos tienes, colega! ¡No te falta ya ninguno!



Consejos Generales o Como Evitar Pasar a Formar Parte de la Dieta de los Dinosaurios

• Primero y más importante: prepárate para una partida maratoniana, hazte con una buena taza de tila y no tires nunca la toalla.

• Procura tener siempre como arma los lanzamisiles y las bolas.

• Deambula por el exterior estrictamente lo imprescindible.

• En el exterior, contacta siempre con los postes de comunicaciones. Te darán buenos consejos, y si te eliminan, comenzarás desde el último que hayas tocado.

• No hagas caso a lo que te diga Nedry.

• Dentro de los edificios, antes de asomar la nariz en una habitación, dispara a los lados.

- Es muy útil que te hagas planos del interior de cada piso. De todas forma, si sigues al pie de la letra nuestra guía no serán tan necesarios.

• En los edificios, procura utilizar algún arma que no haga desaparecer los cadáveres. Así sabrás en qué habitaciones has estado y en cuáles no.

• Familiarízate con el manejo del ordenador. Es fácil y te descubrirá muchos secretos.

• En el interior de los edificios no es necesario arriesgar. A una buena distancia se les puede eliminar sin que ellos ni siquiera tengan la oportunidad de atacarte.

• Recuerda que al cambiar de piso en el interior de un edificio, todos los objetos que hayas cogido en el piso que abandonas reaparecerán. Muy útil en el caso de que te quedes sin municiones o sin energía.

• Procura recoger todos los huevos lo antes posible. De esta forma evitarás que se reproduzcan y vuelvan a aparecer en lugares que ya hayas «limpiado».



FAUNA JURASICA

En vuestra visita a la isla de Nubla os encontraréis un montón de «bichosaurius conmalalechus». Estos son sus nombres y características:

Tyrannosaurus Rex

El rey. Es **inmune a cualquier ataque** que le lancemos. Unicamente **los gases** hacen que se mueva un poquito más lento. Cuando le veas no lo dudes ni un instante: corre o le servirás de aperitivo.

Dilophosaur (Spitter)

Es el macarra de la tribu jurásica. **No es muy peligroso**, a no ser que te acerques a él. Su arma es **un escupitajo** verde y con espumilla -asqueroso-.
Los encontrarás tanto en el exterior como en el interior de los edificios.

Dactilus

Como una mosca pero a lo bestia. No quitan mucha energía pero son **realmente pesados.** Te perseguirán a donde vayas empujándote y estorbando tus movimientos. Parece mentira que después de esto aún nos quejemos de los mosquitos del verano...

Gallimus

Nacidos para morir. No muy peligrosos pero **verdaderamente útiles para afinar nuestra puntería.** Aparecen en manada.

Triceratops

Un auténtico peso pesado. Cuando le veas **échate a un lado o te aplastará sin piedad.** No le afecta ningun arma debido a su espesísima capa de piel.

Velociraptors

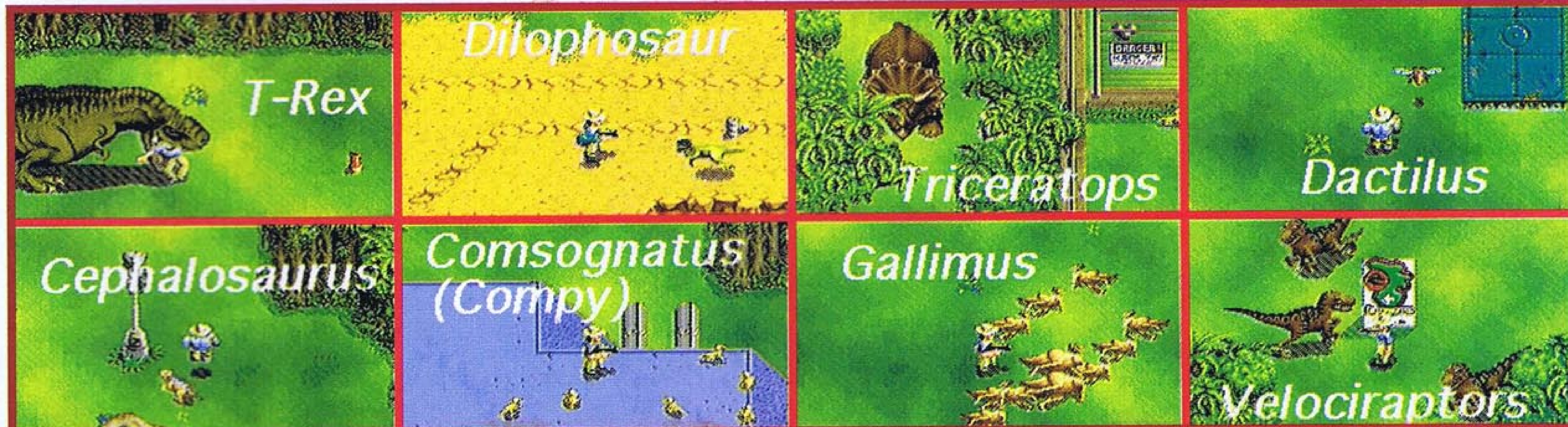
Los protagonistas de la historia. **Rápidos, escurridizos, muy peligrosos y difíciles de matar.** Están en todas partes y aparecen por sorpresa. Deambulan a sus anchas por todos los edificios.

Comsognatus (Compy)

Pequeños pero matones. A pesar de su aspecto juguetón, **son muy peligrosos.** Atacan en grupo y la forma más sencilla de deshacernos de ellos es **disparándoles con la varilla eléctrica.**

Cephalosaurus

También conocidos como «golpea-cabezas». Defienden su territorio a capa y espada. **Difíciles de matar porque no paran quietos.** Tienen **un aspecto bobalicón e inocente,** pero resultan bastante "chungos".





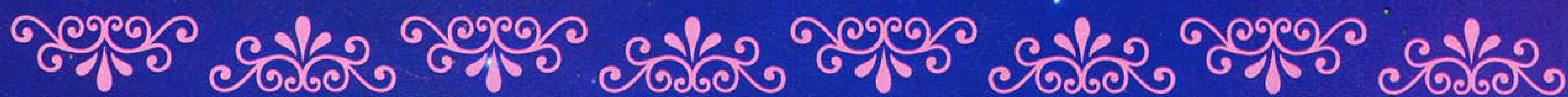
MISTERIOS SIN RESOLVER

Ni el mismísimo Julián Lago sería capaz de decirnos para qué valen algunas cosas que aparecen a lo largo del juego...

1. Al caminar por las montañas anexas al barco, de repente y sin querer, **nos chocamos contra una pared.** Tras ésto, nuestra imagen se desvanece y nos introducimos en una especie de caverna oculta llamada **«Secret Level».** En ella aparece una extrañísima «D» blanca que no se puede coger. ¿Alguna respuesta, amigos? La esperamos.

2. ¿Por qué se pueden **atravesar los escudos** que hay en el pasadizo que conecta el Raptor Pen y el Visitor Center?. ¿Llevan a algún lugar secreto?

3. ¿Para qué sirven **ese montón letras pintadas en el suelo**?. ¿Se pueden almacenar de algún modo? Si descubres alguna solución, escríbenos.

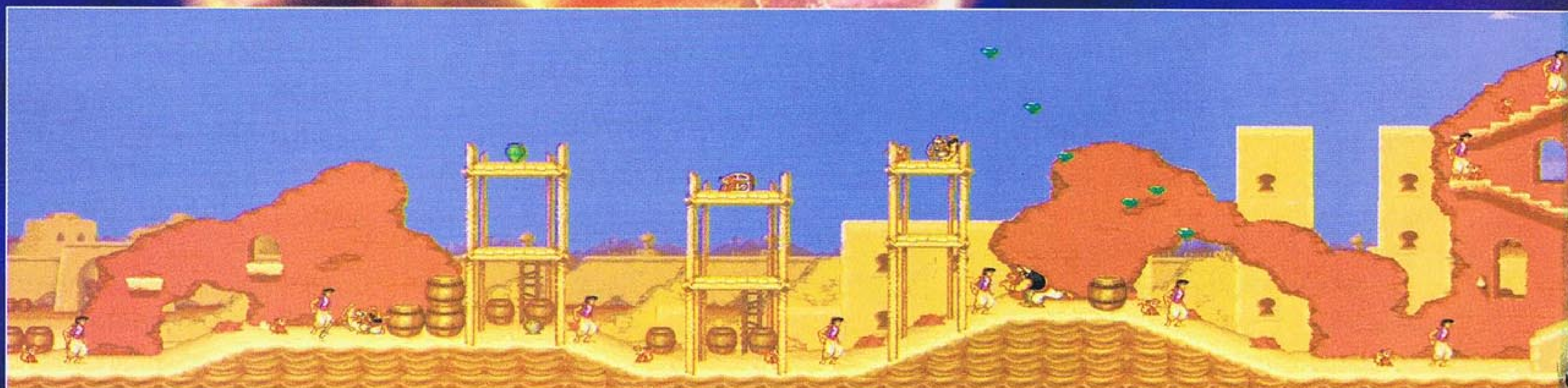
Aladdín



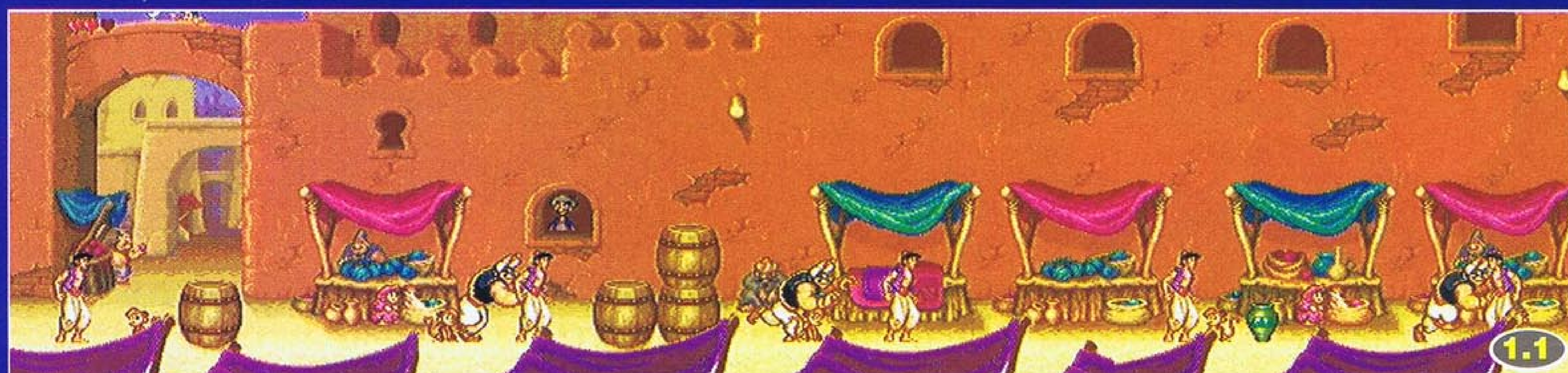
Si por casualidad, tras frotar una vieja lámpara, se te aparece un genio y te ofrece tres deseos, ¿sabes ya que le pedirías? Está claro. Uno: Disponer de una Super Nintendo. Dos: Un cartucho tan maravilloso como 'Aladdín'. Y tres: Que Nintendo Acción le dedique una guía tan total.



Por Max Coyote







fase 1
Agrabah, ciudad de leyenda

1.1 El juego comienza en el mercado de Agrabah, con Aladdín, el joven y ágil ladronzuelo huyendo de los guardias del Sultán por haber robado una barra de pan. Los enemigos, además de estos forzudos, son unos incansables arqueros y una especie de ánforas con patas.

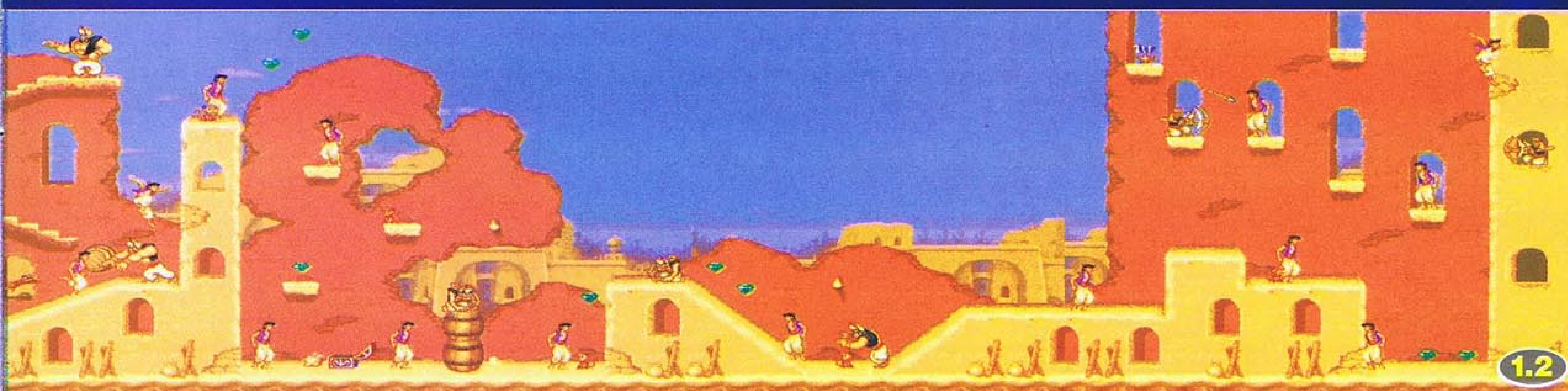
Aprovecha la cabeza de un curioso que se asoma a la ventana y llegarás al piso superior. Repite la operación y encontrarás la manta que te sirve de paracaídas. En la zona de las serpientes encantadas te espera un cofre: ábrelo y busca un sitio alto para cazar al escarabajo de oro.



1.2 En su persecución, Aladdín llega hasta una zona en ruinas repleta de andamios de madera, donde los guardias pondrán a prueba sus felinos reflejos lanzándole insistentemente barriles.

Llegado a un punto, encontrará una escalera de cornisas y en una de ellas, una vida extra.

Al loro con los arqueros: utiliza las manzanas para paralizarlos y luego salta sobre ellos.









1.3 Ha llegado el momento de dar un paseo por los tejados de Agrabah, donde uno de los principales peligros reside en la posibilidad de caer al vacío. Si llevas contigo la manta, las cosas serán mucho más fáciles.

Después de unas acrobacias, saltando de palo en palo, y de jugar un rato con unos curiosos columpios, utilizaremos las cuerdas de la ropa para hacer un vertiginoso viaje sobre los tejados. Divertido de verdad.

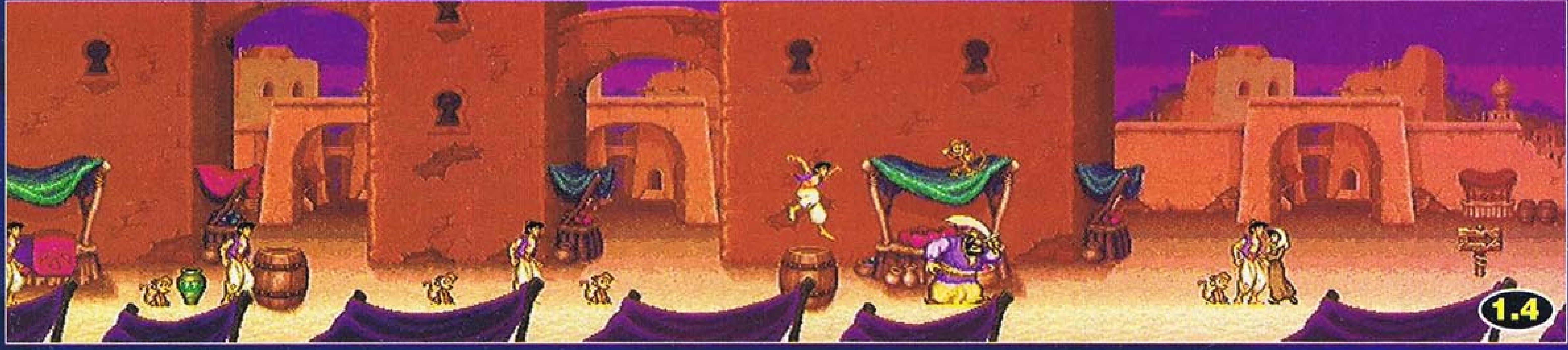






1.4 Volvemos al mercado, nos deshacemos de unos cuantos guardias y reponemos fuerzas. ¿Preparado? Estás a punto de conocer a Yasmin, la chica de tus sueños, sorprendida por un avaro tendero cuando se disponía a regalar una manzana a un pobre.

Hay que actuar: Cuando el fulano venga hacia ti haciendo filigranas con la espada, lánzale una manzana y lograrás detenerle. Entonces, justo cuando vaya a lanzarte un mandoble, salta sobre su cabeza y lo tumbarás. Bastan cuatro golpes para acabar con él.

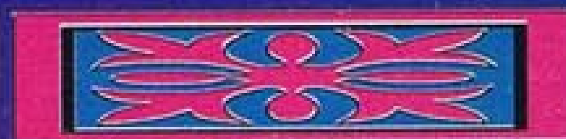


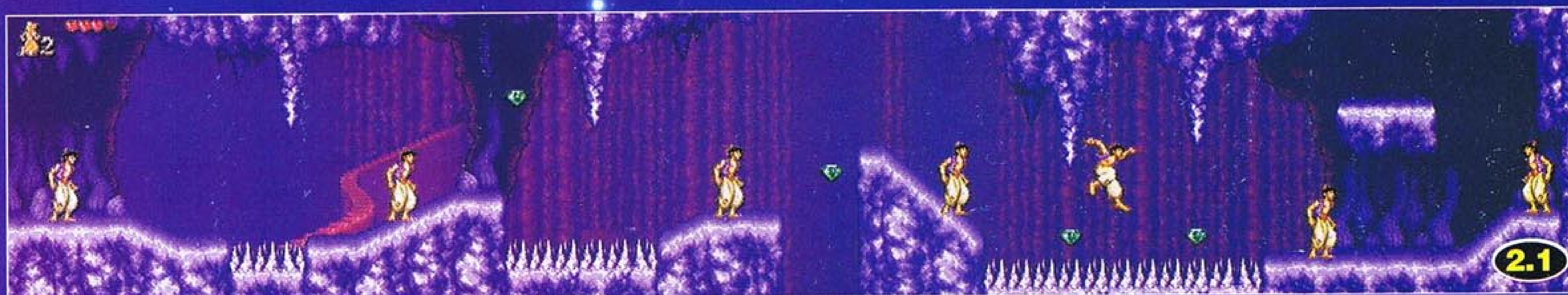
Unos Bonus "Geniales"

Siempre que consigas capturar al escarabajo dorado, al final de cada subfase te esperará una pantalla de bonus en la que se encuentra el Genio. Esta fase consiste en una ruleta cuyo puntero es el dedo de nuestro azulado amigo, quien nos permitirá obtener los siguientes premios:




fase 2
La Cueva de las Maravillas







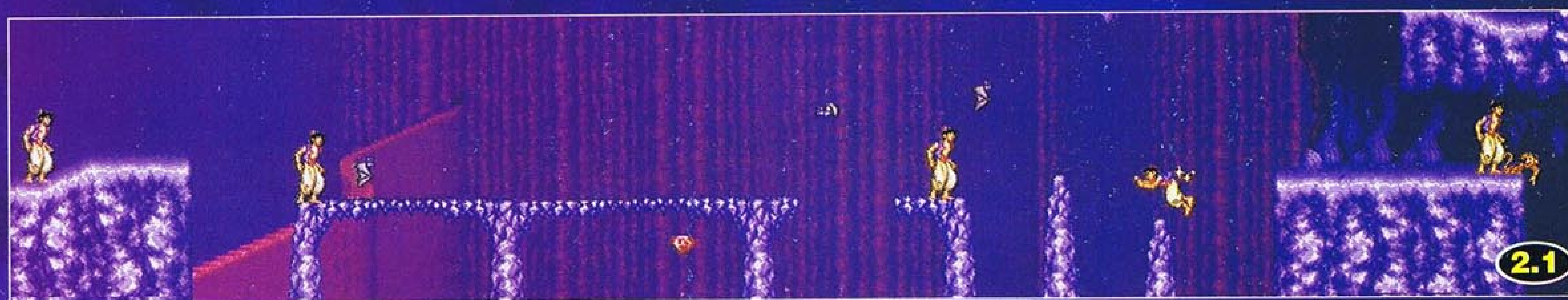


Tras haberte enamorado, haber sido encarcelado, y puesto de nuevo en libertad, te encuentras por fin en la cueva de las maravillas, donde el malvado Jafar te ha obligado a bajar para encontrar la lámpara.

La cueva está poblada de estalactitas y estalagmitas, con suelos que pinchan y abismos mortíferos. Los enemigos son los propios de estos parajes: murciélagos y escorpiones. Mucho ojito porque en las grutas superiores se esconden interesantes regalos.

En el primer cofre que nos encontramos nos espera un escarabajo de oro. ¿Cómo hacerse con él? Salta sobre el murciélago y aprovecha para ascender a la gruta superior. Además, de regalo, obtendrás una vida extra.

Tras superar unos puentes que se derrumban, te dejarás caer hasta la cámara de los tesoros, donde te esperan unos sables encantados (pero no precisamente de conocerte) y un esqueleto un tanto belicoso. Cuando acabes con ellos, conocerás a una buena amiga: La alfombra mágica.



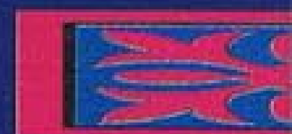
- **Estrella:** 1 "continue" gratis
- **Corazón:** Repones tu energía al instante
- **1up:** Vida extra
- **2up:** 2 vidas extra.
- **Genio:** Crecerá a tope tu número de corazones y, con ello, tu resistencia a los enemigos.








fase 3 La Huída de la




3.1 A pesar de haberle dicho bien clarito que no tocara nada, a excepción de la lámpara, el bueno de Abú no puede evitar su condición de ladronzuelo y se "agencia" una preciosa gema. De pronto, todo se viene abajo. La tierra se hunde bajo sus pies y el magma incandescente aparece por todas partes.

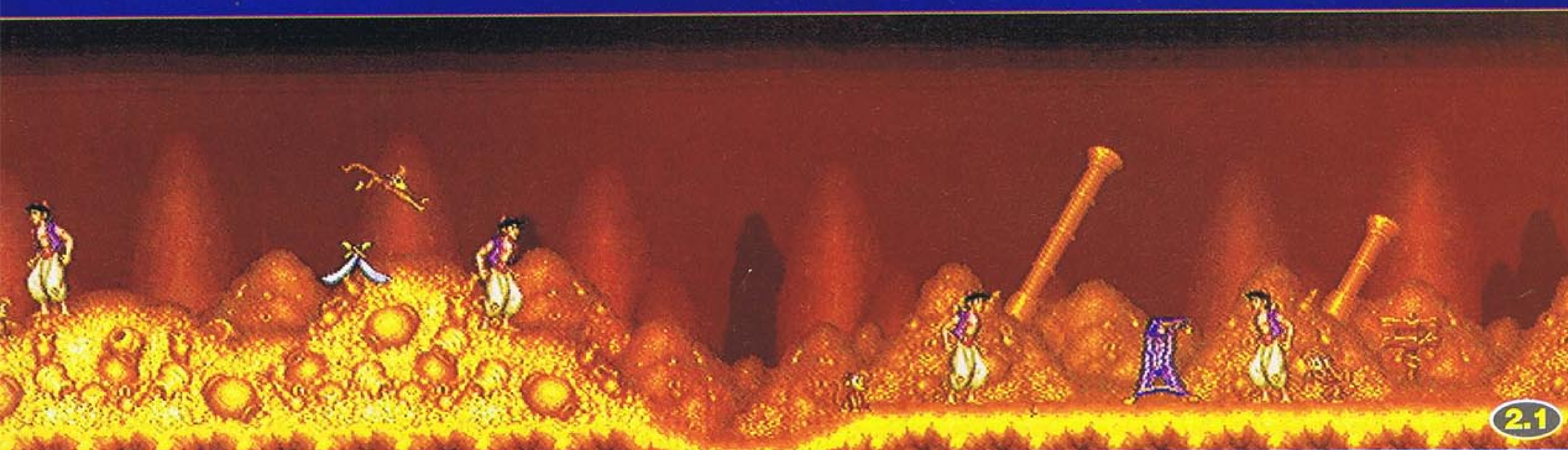
Te encuantras así en una nueva fase en la que tendrás que atravesar un mar de lava, saltando de piedra en piedra.

Aprovéchate de algunas piedras que se elevan sobre una lengua de fuego para superar los obstáculos.

En el segundo cofre que encuentres, te espera el escarabajo de oro. Trepa al primer pilar de piedra y espéralo allí, agachándote para evitar la bola de fuego.







2.1

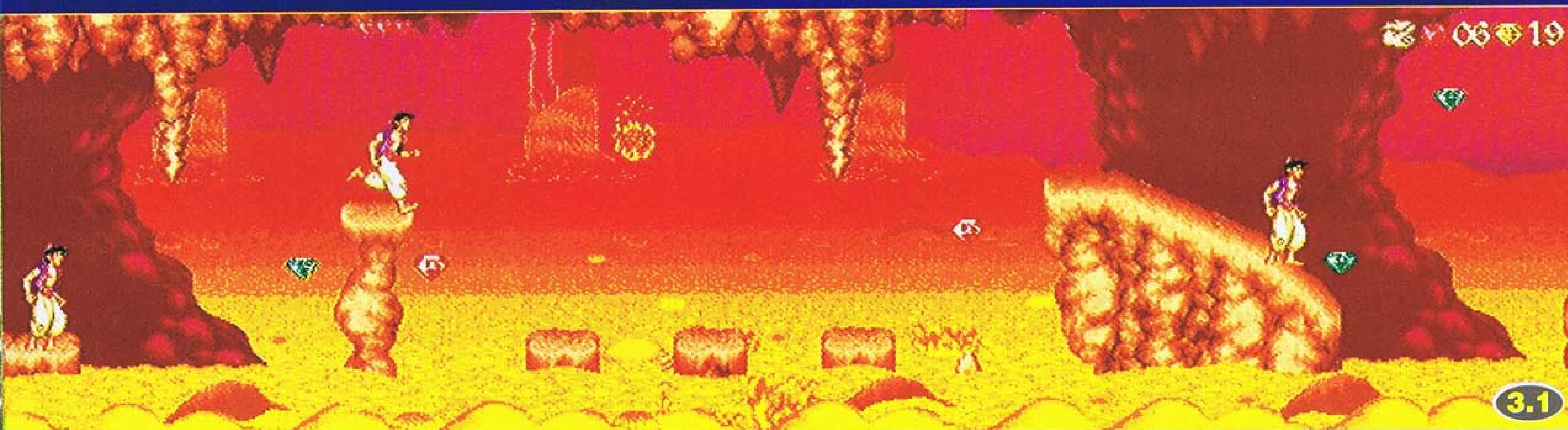
2.2 Preguntando a la alfombra dónde puedes encontrar la famosa lámpara, ésta te guiará a un un río subterráneo, donde deberá usar como medio de transporte unos troncos -que no parecen muy seguros, por cierto-.

En el primer descenso hallarás una cueva con regalito incluido y en el segundo, en una sala con el suelo de pinchos, nada menos que una vida extra . Si llevas contigo la manta, utilízala para bajar suavemente, pues corres peligro de ahogarte si no miras dónde pisas.


2.2

Un curioso sistema de apertura de puertas estilo 'monaguillo-tocando-las-campanas', te dará algún que otro problemilla y, cuando menos te lo esperes, te verás acosado por unas bolas de piedra de un tamaño considerable. Al fondo del pasillo, por fin, encontrarás la lámpara maravillosa. Esperemos que la bombilla no esté fundida...

Cueva de las Maravillas



3.1

Aladdin es un juego hecho para ser disfrutado a tope. Su jugabilidad, su colorido, su animación... todo encaja para formar un título genial.

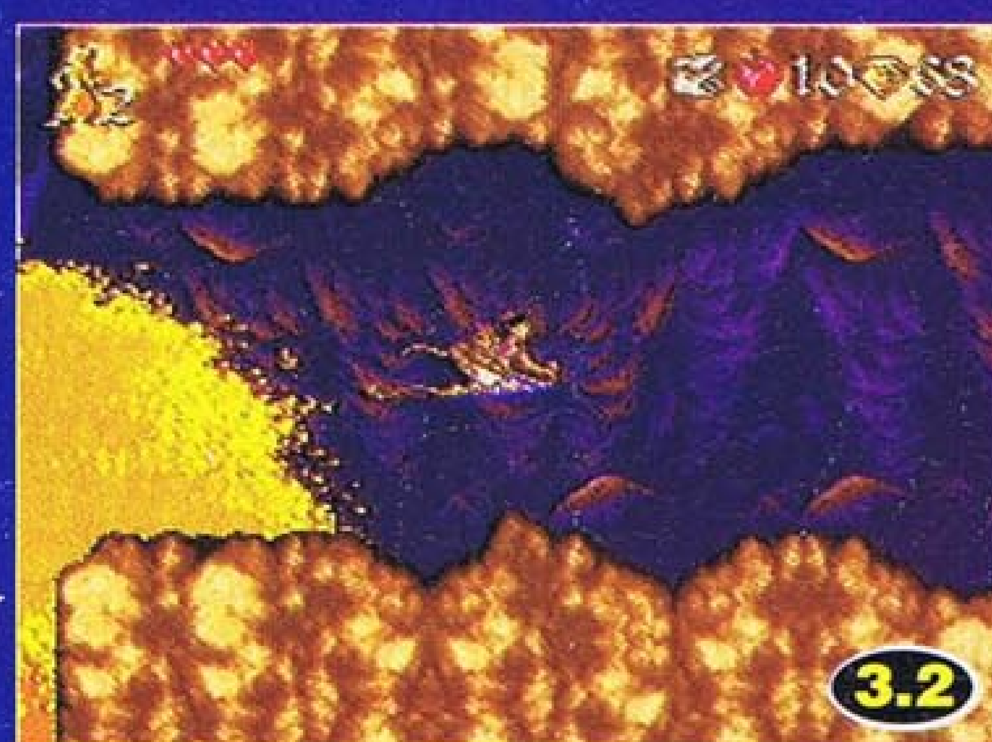

3.2











3.2 Vuestra amiga la alfombra mágica se presta a ayudaros a huir de la gruta. Así, tendréis que viajar a un ritmo trepidante por una gruta de relieve irregular, evitando chocar contra las paredes y contra unas gigantescas rocas redondas. Para colmo, una ola de fuego incandescente os viene pisando los talones y a medida que os acerquéis al final, la garganta se estrechará, haciéndose necesario realizar unos movimientos muy precisos.

La emoción es inenarrable, así que si no queréis palmar de un infarto, seguid estos pequeños consejos. Lo primero es mantener la sangre fría, procurar moveros lo menos posible del centro de la pantalla y no temáis demasiado a la ola -no es tan rápida como parece-. Y por supuesto, ayudaros siempre del mapa para saber qué dirección debéis seguir.

Passwords: o Cómo Empezar Donde Prefieras




















fase 4

Viaje al Interior de la Lámpara



4.1

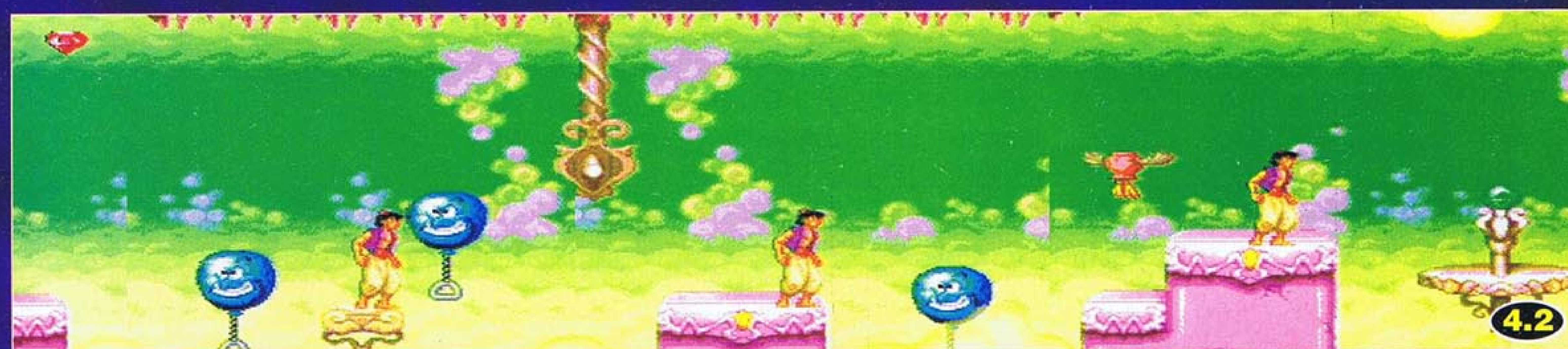
Al llegar al exterior, Jafar incumple su promesa y se encarga de volver a encerrarnos en la cueva. Afortunadamente, Abú ha conseguido birlarle la lámpara y al frotarla aparece un personaje azul e increiblemente loco: El genio de la lámpara.

Lo primero que hará este curioso individuo es invitarnos a dar una vuelta dentro de la misma. Vamos allá.

A los acordes del tema "Un genio genial" extraido de la banda sonora de la película, caminamos entre nubes y curiosas plataformas en forma de genio, donde nos será de gran utilidad usar la manta. Al llegar a un gran brazo, se nos aparece el genio en persona que, con su varita mágica, hará ir apareciendo bajo nuestros pies plataformas en forma de nubes, naipes o globos. ¡De lo más divertido!







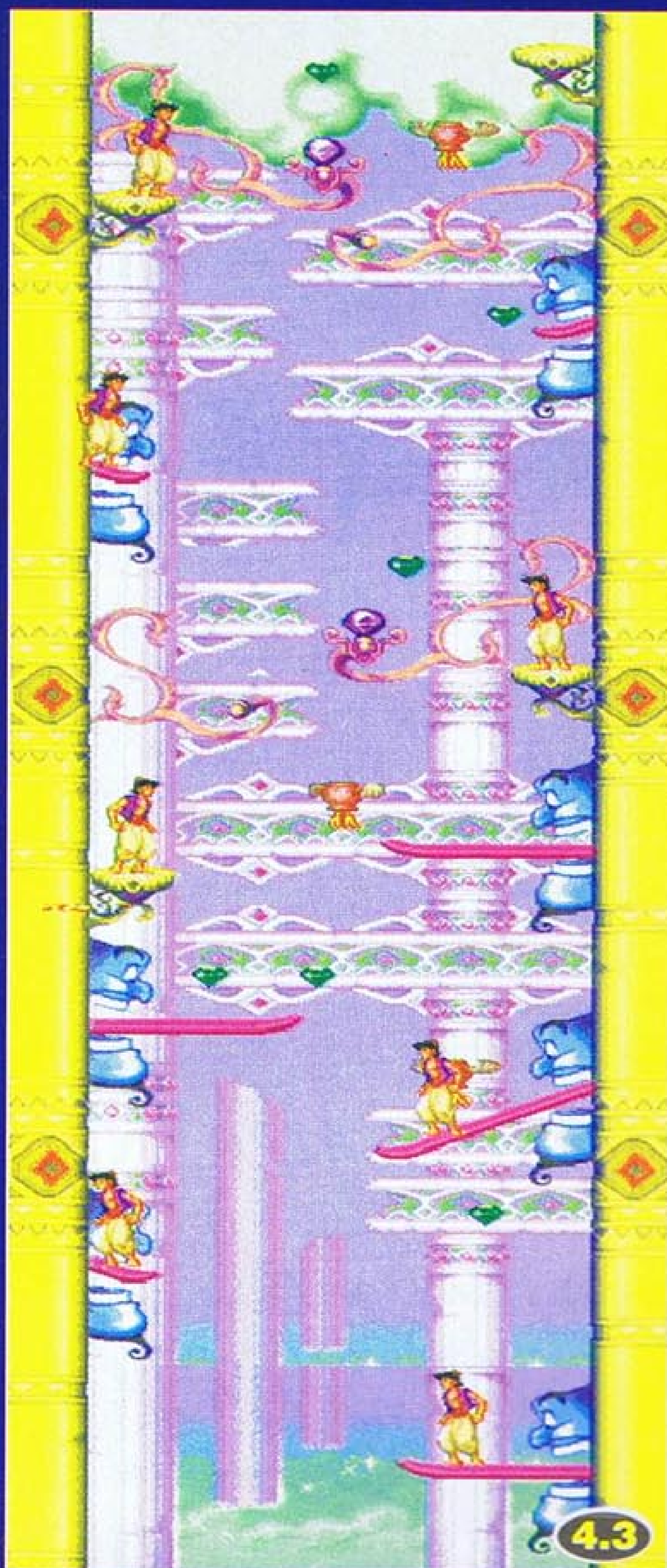
4.2

Bienvenido al reino de la fantasía. Para trasladarte por esta zona deberás valerte de unos originales 'genioglobos' de doble uso: por un lado puedes saltar y rebotar sobre ellos -haciéndolos reventar- y por otro colgarte de la arandela, balancearte y saltar. Ambos usos son igualmente útiles.

Aquí, el principal peligro, -además de las ánforas aladas y los tornados-, es el de pisar en falso y caer al vacío.

Si eres lo suficientemente hábil, hay un método para poder acabar la fase sin parar: basta con que cojas el ritmo, saltándo de globo en globo y de plataforma en plataforma sin detenerte. Un consejo: para superar la última columna con piedra verde, ayúdate con un salto intermedio en algún enemigo. Te será más fácil salvar el abismo.



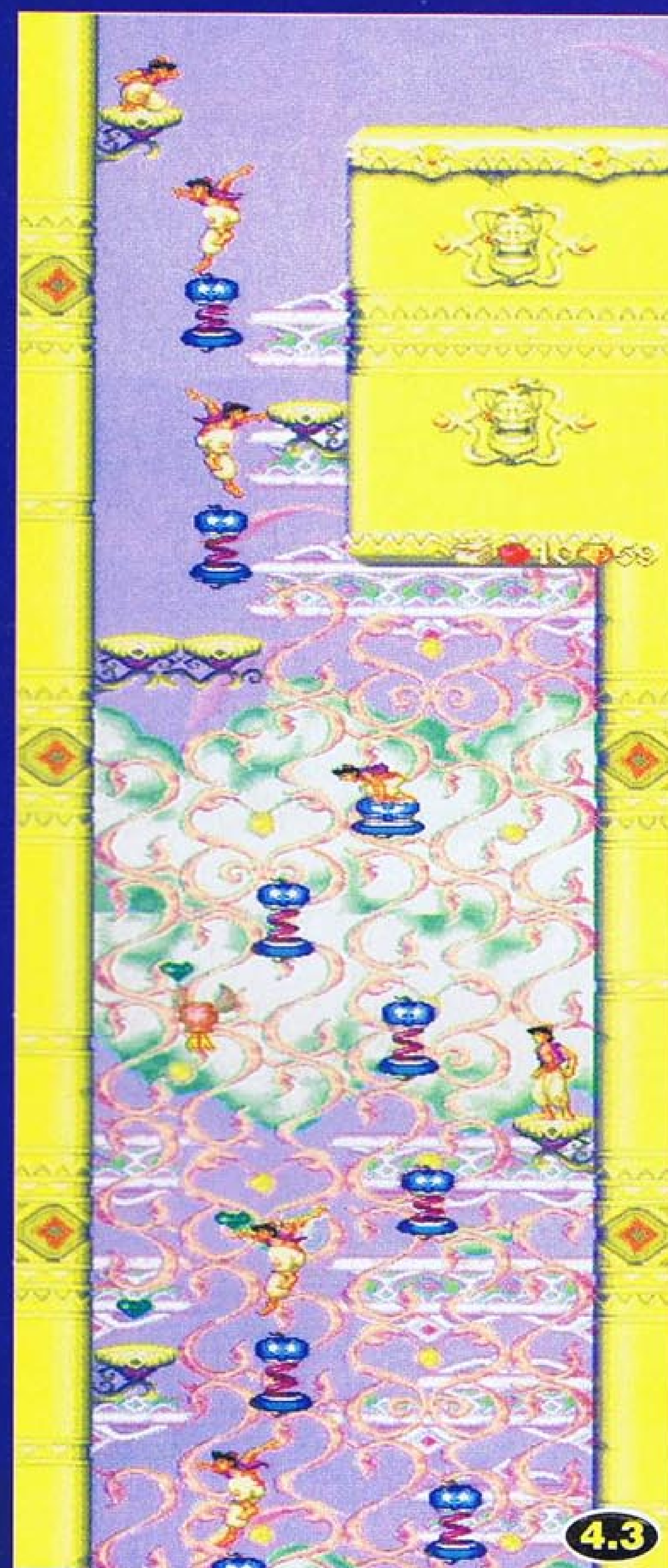



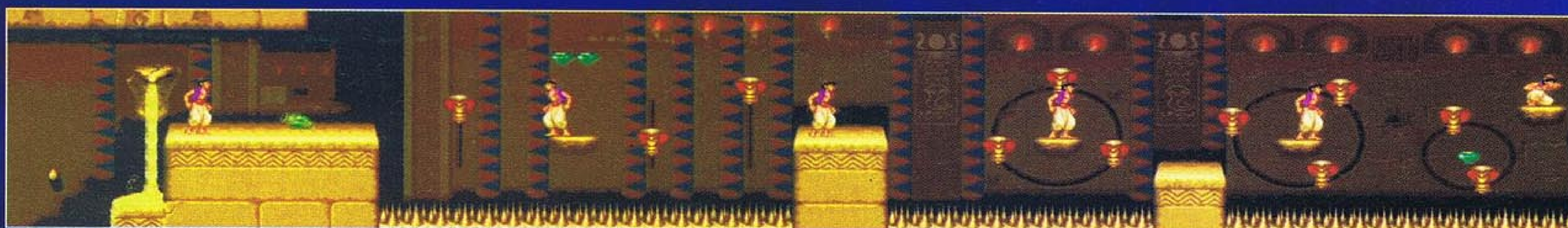
4.3 Ha llegado el momento de un alocado ascenso, que deberás realizar caminando sobre la resbaladiza lengua del genio. Una fase realmente divertida en la que casi casi se te"caerá la baba".

4.4 Cuando alcances la cima te espera un pasillo repleto de curiosas "genioplataformas" que se hunden después de ser pisadas. Mantén los ojos bien abiertos si no quieres venirte abajo...





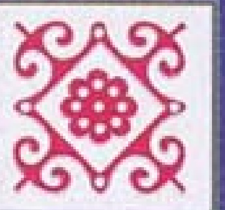




5.2 Un estrecho pasillo se abre ante ti, al final del cual te espera una afilada puerta con cuchillas. Salvando la custodia de un arquero, conseguirás ascender por los escalones de una cascada de oro. Arriba a la izquierda hallarás una suculenta vida extra.

A continuación encontrás una serie de salas con el suelo lleno de estacas o, peor aún, sin suelo, y con unas plataformas móviles en forma de cabeza de boa. A primera vista parece difícil, pero todo tiene truco: recuerda que puedes mantenerte saltando sobre la misma cabeza todas las veces que quieras.






fase 5 La Pirámide





5.1 Después de este paseo por las entrañas de la lámpara, nos disponemos a volver a Agrabah a lomos de la alfombra mágica. Pero, de repente, Abú vuelve a hacer una de sus monadas y se cae de la alfombra, yendo a parar a una misteriosa pirámide. Tú, por supuesto, te lanzas al rescate.

El interior de la pirámide es bastánte tétrico. Una extraña corriente de oro liquído, que mana de unas esculturas en forma de serpiente, nos hace resbalar y nos impide andar con normalidad. Los arqueros tampoco ayudan, la verdad.

En el primer cofre que encontremos, nos espera el escarabajo de oro, pero para hacernos con él deberemos aprender a usar unos columpios.

Si lo conseguimos podremos ascender al piso de arriba, donde nos encontraremos con un útil regalito.



5.3 Nos adentramos en un pasillo que tiene un complicado mecanismo de cadenas móviles y por el que tendremos que avanzar con la ayuda de unos agarradores. Ojo porque a veces se paran inesperadamente y unos arqueros aprovechan la ocasión para tratar de convertirte en un sabroso pincho moruno. Sorteado este peligro conoceremos a un guardián que nos lanzará sables. Nosotros, como si tal cosa, los esquivaremos o saltaremos sobre ellos para después hacer lo propio sobre el guardián. De repente, aparecerá ante nosotros una peligrosa criatura: Una temible esfinge saltarina.



fase 6 De Paseo con Yasmin



¿Cómo sigue la historia? Bueno pues si aún no has visto la peli, no te la vamos a contar entera. Sólo te diremos que esta fase es un auténtico regalo, pues lo único que tenemos que hacer es pasear con la princesa en la alfombra mágica, mientras recogemos la mayor cantidad posible de diamantes y nos deleitamos escuchando la estupenda versión del tema estrella de la banda sonora de la película: "Un mundo ideal". Una verdadera delicia.


6.1


6.2


6.3


6.4

Cómo Llegar a Ser Sultán y no Morir en el Intento

• Es fundamental que aprendas a manejar a Aladdín. Un control absoluto del personaje, especialmente en lo que se refiere a sus saltos acrobáticos, te ayudará a llegar sano y salvo al final.

• En más ocasiones de las que parece los enemigos te serán de gran utilidad, pues podrás utilizarlos como trampolín y, saltando sobre ellos, llegarás a lugares de otro modo inaccesibles.

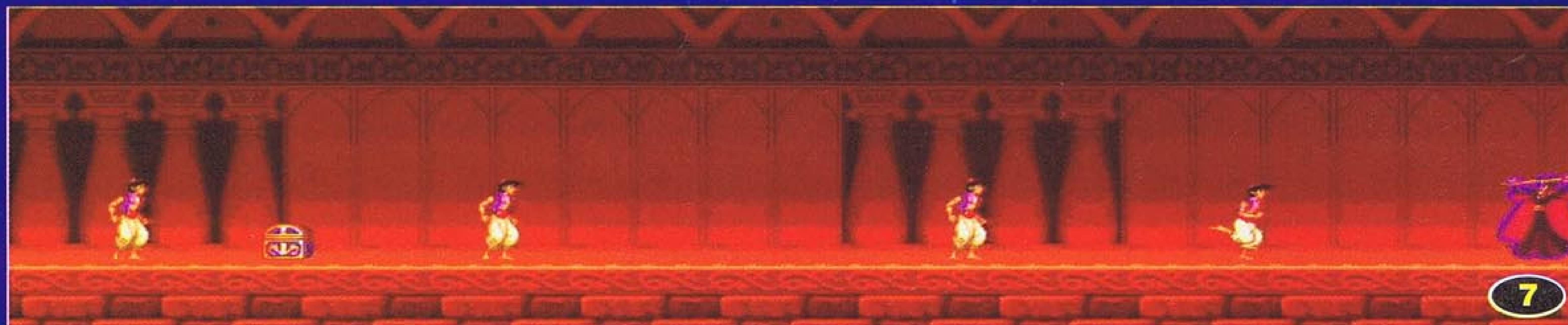
• Recuerda dónde se esconde el escarabajo de oro y aprende a cazarlo. Además de ser la mar de divertido te proporcionará suculentas ayudas.

• Hay una ventaja a tu favor y es que no tienes un tiempo fijo para acabar cada fase. Así que ya sabes, ve tranquilo y fíjate en cada detalle.

• Cuando consigas llegar al final del juego, inténtalo de nuevo. Veras que con todas las cosas que has aprendido a lo largo de tu camino un nuevo intento se convertirá en algo mucho más divertido. Podrás inlcuso intentar coger gemas que antes te parecían imposibles de alcanzar.



fase 7 El Palacio de Jafar



7.1 Justo cuando todo empezaba a ir bien, el loro logra robarnos la lámpara y todo se lía otra vez. Por si fuera poco, el hechicero Jafar se autoproclama sultán y nos envía a los límites de la tierra de donde sólo lograremos regresar con la ayuda de nuestros amigos: Abú y, sobre todo, la alfombra mágica.

Es hora de plantar batalla. El palacio está poblado de casi la totalidad de enemigos que hemos ido encontrando a lo largo del juego: Guardias, arqueros, lanzasables, ánforas aladas, sables animados... Al final del pasillo, hay una vida extra disponible si superamos un malévolo sistema de ascensores con dientes, aprovechándonos de las cabezas de boa que salen de la pared.

7.2 Nos encontramos atravesando un corredor en medio de una tremenda tempestad. A los enemigos anteriores se suma el antipático loro Iago que nos arroja calaveras animadas, aunque la verdad es que tampoco resultan demasiado peligrosas.

Pronto este corredor se convertirá en un pasillo lleno de faroles, que nos vendrán estupendamente para ir saltando de uno a otro mientras nos dedicamos al mismo tiempo al noble arte de achicharrar arqueros.

Atención al cofre sorpresa, pues en él se encuentra un escarabajo dorado.

7.3 La vigilancia se intensifica. Un gran foso de fuego que sube y baja nos tendrá ocupados. Procura mantenerte en alto o te pondrás muy moreno. Pronto encontrarás un sistema de anillas, rieles y plataformas que pondrá a prueba tu inteligencia y habilidad. Ahora puedes demostrar si realmente eres un diamante en bruto o solamente lo segundo.

Se avecina un gran duelo. Jafar te atacará de dos maneras. Lanzándote su bastón-cobra y sus legiones de ánforas aladas. Deberás utilizar ambos objetos a modo de trampolín para lograr saltar encima de Jafar, al tiempo que esquivas los rayos letales que éste dirige hacia tu persona. Serán necesarios 5 golpes.

La Batalla Final

Muy bien, lo has conseguido. Has vencido a Jafar. Pero las cosas no son tan sencillas como parecen y el malvado hechicero no se rinde tan fácilmente: Va a jugar su última baza conviertiéndose en una cobra gigante.



¿Qué hacer? En primer lugar, mantente a la izquierda de la pantalla, procura no tocar el fuego y trata de esquivar los huevos que te lanza continuamente. Como sus anillos se irán moviendo cada vez más deprisa tendrás que saltar para no quemarte. Sigue esta táctica: cuando acerque su cabeza para morderte, salta sobre ella sin miedo. Si eres bastante hábil, también podrás utilizar los huevos de serpiente como escalera para llegar hasta a su cabeza.

Ahora sí, por fin has conseguido finalizar el juego con éxito. Enhorabuena. Esperamos que hayas disfrutado con este prodigio de Capcom y Nintendo.

BUBSY

In: CLAWS ENCOUNTERS of the FURRED KIND

CAPÍTULO 10



"Beavery Careful"



¿ Qué es lo que ocurre ahora ? Exacto: **cambio de decorado**. He decidido abandonar el tren para acudir a un **precioso bosque**, aderezado con una graciosa melodía. Pero todo no es tan bonito como lo pintan, porque ese idílico paisaje está habitado por esos repuganates bichejos (los woolies), dispuestos a amargarme la vida, que lo sé yo. Además, esta fase está formada por **multitud de diminutas plataformas** sobre las que tendré, como gato que soy, que ir **haciendo equilibrios** para no caer la suelo. Y yo de circo, puafff!

En esta ocasión, los **trampolines** tienen forma de **árbol talado**. Su parte más alta es **elástica** y gracias a ella alcanzaré las zonas más elevadas. Pero cuidado, los **árboles más pequeños** que terminan en punta son **auténticas cuchillas** y su contacto hará que me desinfle como un globo hinchable.











Bienvenido a la segunda parte de mis memorias. ¿Dónde me quedé? ¡Ah, sí! En el capítulo 9, luchando desesperadamente contra unos simpáticos Woolies. Bueno, pues ahí va la segunda y todavía más útil experiencia Bubsy en Super Nintendo. Y oye, te digo lo mismo que el mes pasado. No te pierdas una sola línea porque todo lo que verás escrito aquí es tan importante como sufrido. Que para eso estamos y ya somos mayorcitos, ¿vale?





CAPÍTULO 11



"Rock Around The Croc"

Si has estado atento a la dinámica de este comentario, sabrás que ahora me toca decir que este **nivel es básicamente igual al inmediatamente anterior**. Y estás-estoy en lo cierto. Y no es que quiera repetirme o hacerme aburrido, pero es que mi vida es así, y en esta revista la veracidad manda.

En fin, que puedes hacer **esta fase por las alturas o por las bajuras**, que tu y yo decidimos, y que nos vamos al capítulo 12 que es más entretenido, variado, complicado y habilidoso.









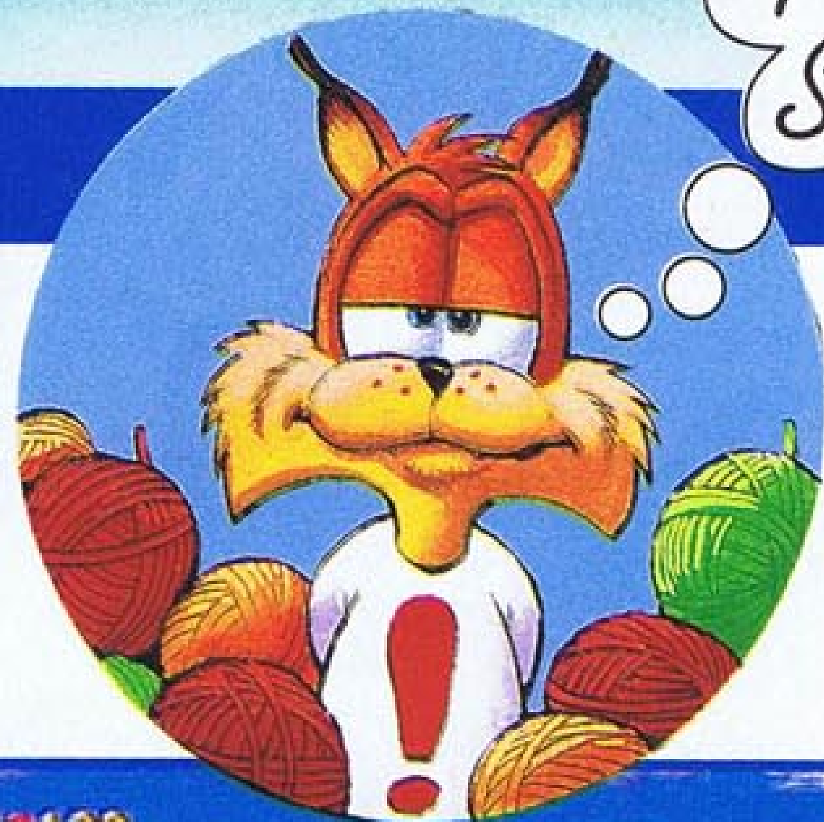




Password: SLJMBG

CAPÍTULO 12

"Claws for Alarm"





En este episodio hay varias cosas reseñables. La primera: las **palancas** que encuentre por el camino me servirán para **hacer desaparecer el agua** que anega algunas zonas de este nivel. Resulta bastante útil, porque el fondo del mar parece más tranquilo; pero siempre que me las vea con agua resultará prohibitivo para mi delicada piel.

El segundo dato importante es que para llegar al **final del recorrido será necesario acudir al mar**. ¿ Pero cómo, si ni sé ni puedo nadar? Pues **haciendo uso de una balsa**. El único problema es que mi embarcación **no traga a los cocodrilos**, por lo que antes será necesario que me **fabrique unos de zapatos con la piel de tan peculiar reptil**. Una vez despejado el panorama, podré **subir a la balsa y avanzar todo lo posible**, vigilando algunos peces saltarines que por allí rondan.

Al llegar al final me encontraré con una **nave volante** (por no repetir más lo de platillo), pero no saltaré nada más verla. **Esperaré a que la balsa retroceda** unos metros, y entonces a luchar tocan. Y cuidado con los misiles que lanza el ovillo invasor: son difíciles.



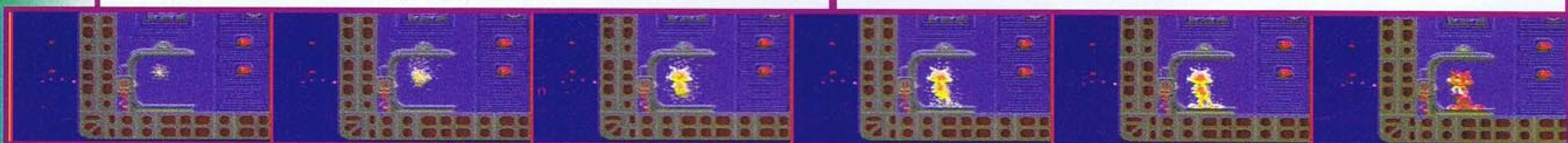








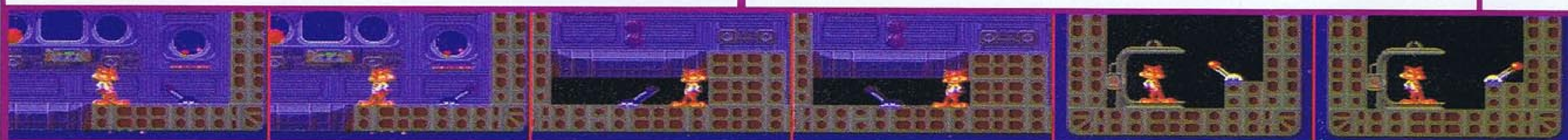
CÁPSULAS TELETRANPORTADORAS



Mi experiencia me ha enseñado que **he de utilizar estas capsulas para llegar al final**, que son fundamentales para enfrentarme a los Woolies con ciertas garantías, y que frente al jefe me han de venir de perlas. Porque consiguen que aparezca y desaparezca donde yo quiera.

LASPALANCAS Y EL ÁCIDO

A medida que avance en el juego, me encontraré con unas pequeñas **palanquitas** que deberé activar para **eliminar las zonas de ácido mortal**. Este líquido e**sconde una nueva palanca o abre un camino imprescindible** bien para llegar al final, bien para deshacerme de cualquier complicación.



No creo que os quedéis con la duda tras leer el último capítulo de mis vivencias. Pero, por si acaso, escribidme a la revista si algo ha quedado en el tintero.



EL JEFE



Las reinas gemelas esperan mi piel de gato para hacer con ella una buena alfombra espacial. Bueno, lo de reinas, en plural, la verdad es que no es del todo cierto. Es un **solo bichejo, con dos cabezas** de nombres Poli y Ester, que habitan al final de una gran nave espacial, que están **muy bien protegidas** por una laberinto enorme, que son muy duras de pelar, que **necesitaré de toda mi fuerza** y suerte, y que ¿se me olvida algo?





CAPÍTULO 13

"Eye of The Bobcat"



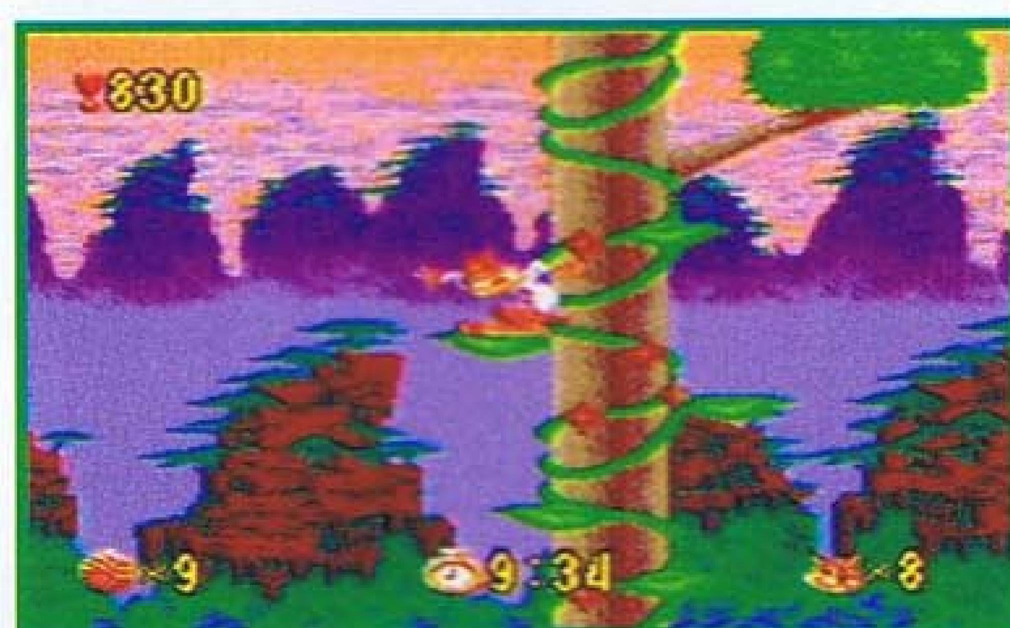
De enorme se puede calificar este nivel, como de enorme se puede calificar su dificultad. El **Gran Ovillo** está situado en la parte alta, por lo que de **nada me servirá avanzar por tierra firme**. Mejor escalaré a las alturas utilizando las hojas, y esto es muy importante: **sólo las hojas y no los troncos**. Las **exclamaciones resultan vitales**, porque si encima que me eliminan tengo que empezar la fase desde el principio, me puede dar un ataque de nervios. No olvides que las exclamaciones marcan puntos de salida.

Bueno, que se me olvidaba: estamos en la **jungla**, y por eso aparecen nuevos enemigos como **peligrosas arañas, avispas, etc.**





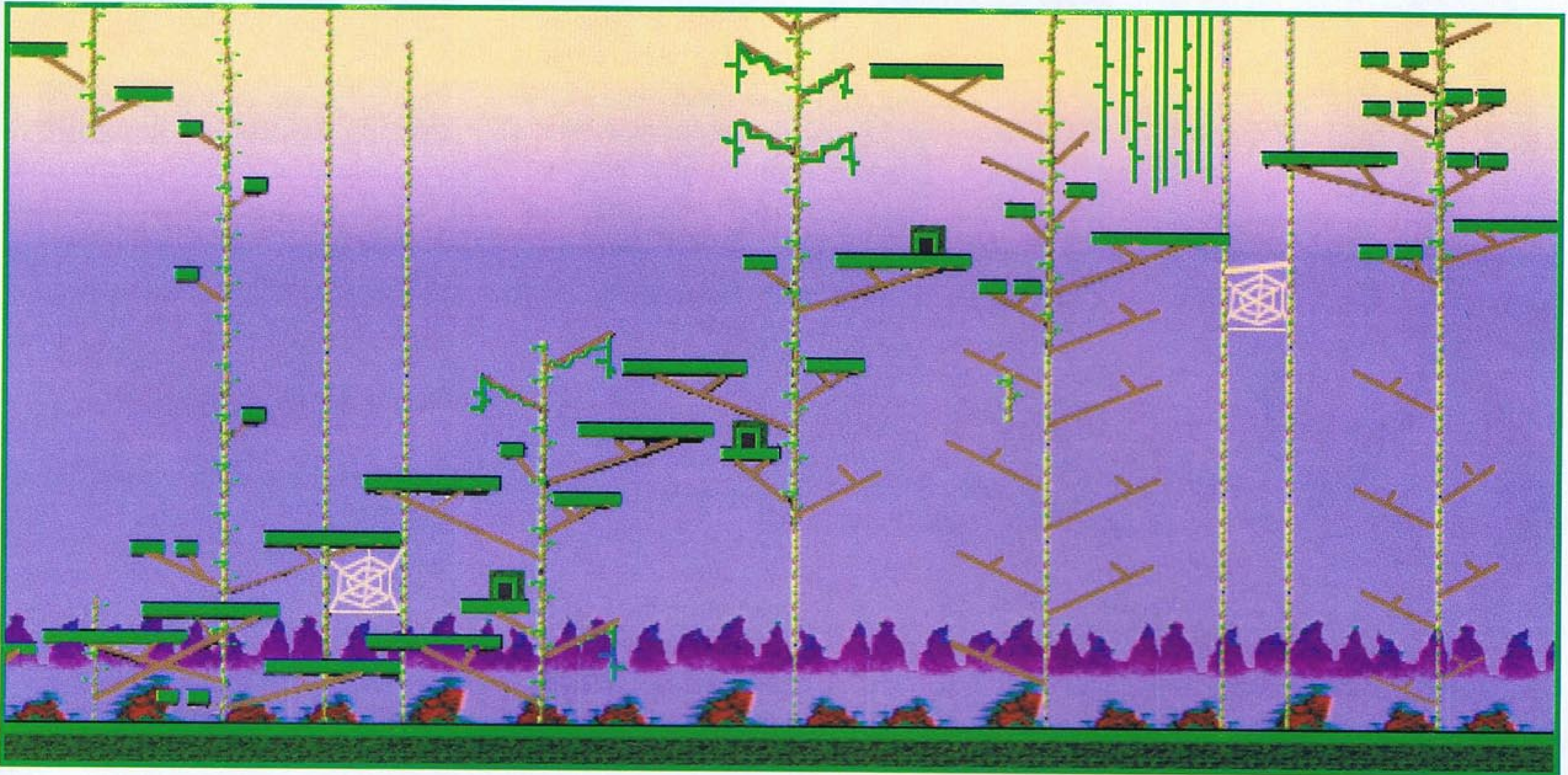








DIBUJO MAPA FASE 13



Este fantástico dibujo corresponde al capítulo 13 de mis peleas en Woolilandia. Apréndete bien el recorrido, porque repite estructura en los tres niveles siguientes.

Password: CCLDSL



CAPÍTULO 14

"No Time to Paws"

Un capítulo de tránsito que, como todos los de tránsito, **plantea las mismas dificultades que el capítulo anterior: el 13**. No obstante, en este caso hay una ventaja añadida: este **nivel es bastante más corto** que el anterior. Doy las gracias a quién haya que dárselas y me congratulo de que tenga que pelearme con pocos woolies: ya empezaba a estar un poco harto.













Password:
BTCLMB

CAPÍTULO 15

"Lethal Woolies"

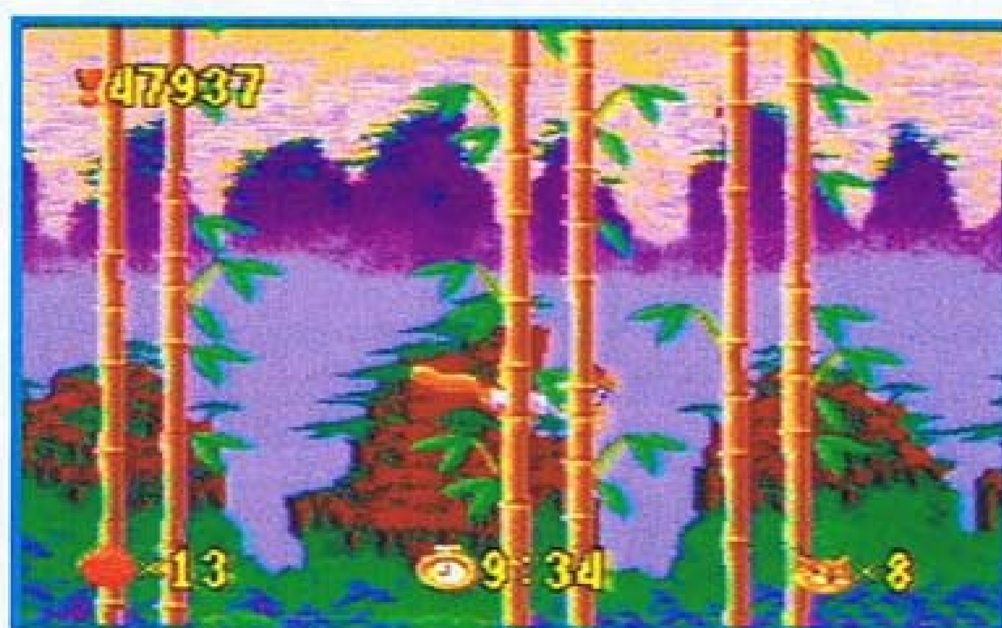
Cada **tres capítulos cambio de fase** (eso ya lo sabéis, me imagino), y cada otros tantos, me veo las caras con un enemigo final (en este caso de tri-fase). Ahora me toca medir las fuerzas con las de **dos enormes ovillos** capaces de asustar al más pintado. ¿Que cómo lo hice? Pues con valor y suerte.













Password:
STCJDH

CAPÍTULO 16

"A Farell to Woolies"

Y por fin me planto en el final. Un decorado totalmente diferente a todos los anteriores me acoge con gusto. Un decorado lleno de puertas que me llevan de un sitio a otro más peligroso aún. Con **enemigos nunca vistos** hasta entonces, con **complicadas palancas** que activan insospechados mecanismos, y con un gran Woolie que me espera con cara de pocas amigos y me reta a vencerle. ¡Podré!

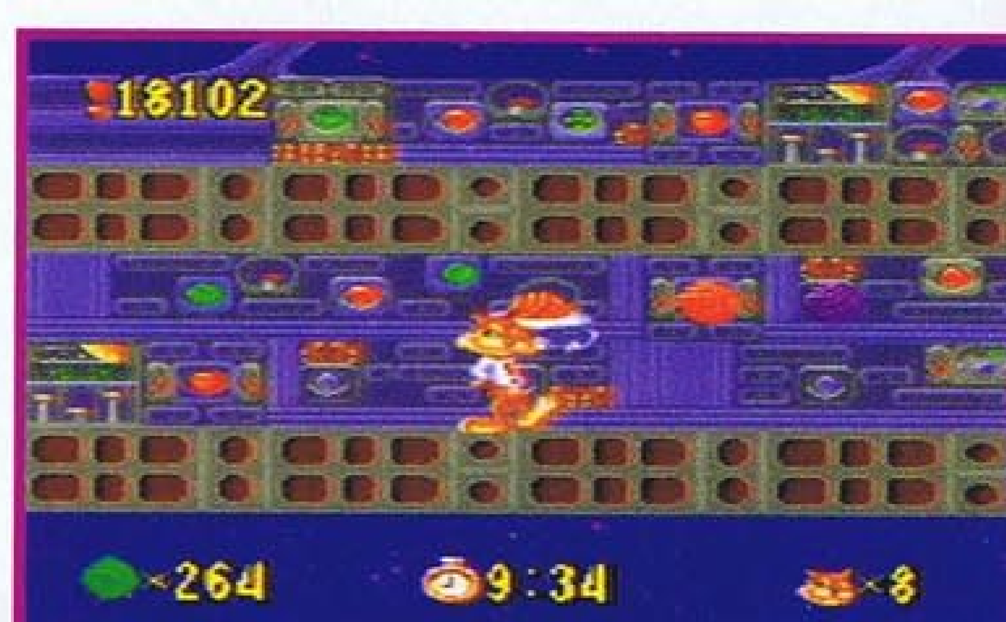












GAME BOY

ZELDA

PRIMERAS PISTAS PARA DISFRUTAR CON ZELDA

¿ QUIÉN ERES TU ?

MARIN

Hija de Tarin, Marin es la **vida y el alma** de la **isla de Koholint**. *Es además la encargada de* **guardar el secreto de Link**: El misterioso despertar del Pez Volador. Entre sus indudables talentos está la **música**, y gracias precisamente a las melodías que compone, podrá **ayudar a Link a encontrar los secretos** que se hallan en la isla.

TARIN

Link tiene que agradecer a Tarin haberle dotado de **escudos protectores**. Al margen de esta amabilidad, el bonachón padre de Marin es un **bufón** que siempre se encuentra metido en **complicadas situaciones** que no benefician a Link, así que mantén vigilado a esta especie de Mario en extinción. Es peligroso.







OWL

Es el proveedor de algunas **intrigantes prosas**, además del **guía que más va a influir** sobre la voluntad de Link. Un punto significativo de este viejo sabio es su **capacidad para volar y descifrar**, de esta manera, **importantes secretos**. También viene bien para **dirigir los movimientos de Link.**



EN LA ORILLA DE LA PLAYA

Después de conseguir los **preciados escudos** de la mano de Tarin, la **primera tarea** de Link será recuperar la **espada que dejó abandonada** en la orilla de la playa. Como casi siempre, la citada cala estará protegida por **ladrones que intentarán agredir** al desprotegido cuerpo de nuestro héroe. Uno de los **libros** colocados en los estantes de la biblioteca de Mabe Village contiene las **instrucciones** para que los escudos sean útiles a la hora de **empujar ciertos objetos a un lado.**

Pon esta teoría en práctica en este escenario y la espada será recuperada.

SI QUIERES CONSEGUIR UN CORAZÓN

Si atraviesas por mitad de algunas **plantas que te encontrarás** por el camino, lograrás que **Link se lance desde el borde** de la susodicha hasta el **norte de la biblioteca** situada en Mabe Village. Allí descubrirá **una pieza de un corazón**. Pero recuerda que son **cuatro** las que necesitarás para conseguir un nuevo contenedor de corazones.



CORAZONES DE REPUESTO

No hay nada en el mundo que pueda darte tanta satisfacción como manejar a tu personaje con destreza. ¿Qué a que viene esto? Pues a que Link estará **rodeado de peligros a lo largo de su aventura**, y a que poniendo todo el **cuidado a la hora de guiarle**, podrás prolongar tu aventura. Pero además, si te abasteces en condiciones de los importantes **corazones de repuesto** que vagan por ahí, llegarás aún más lejos.



LIBERTAD PARA TODO

Una vez que Link esté en posesión de su espada, nuestro amigo y guerrero podrá **conseguir un gran número de objetos** mediante previa investigación con su **afilado sable -toca, toca**. He aquí una pequeña lista de los **items a los que nos referimos:**

ESCUDOS MARITIMOS

Hay **veinte escudos localizados en la Isla de Koholint**. Link deberá descubrirlos todos y entregarlos en la **Shell Mansion**, donde será recompensado con algo muy especial que, por el momento, preferimos no decir. Lo de las sorpresas nos gusta un montón.

RUPIAS

La moneda de la Isla de Koholint: no conocida en ninguna parte del mundo. Por un módico precio, Link será capaz de **conseguir un buen número de objetos** de gran utilidad. Pero, atención, cualquier pérdida de tiempo, cualquier cosita en la que os entretengáis, supone también una pérdida de money. Así que ojito.



TRI-FORCE

Los antepasados de Link creían que esta **fuerza era la única fuente de vida** y la verdadera causa de la creación del universo y de todas las cosas que existen sobre la faz de la tierra. Con una pequeña cantidad de esta fantástica fuerza, Link **descubrirá que su espada aumenta prodigiosamente su poder**. Los enemigos que antes requerían dos im-



pactos, ahora serán fácilmente fulminados de un sólo sablazo. Lo único malo es que su efecto es sólo temporal. Aún así, no desperdicies la oportunidad, que se presentará pocas veces en el juego.

BELLOTAS

Cada vez que **Link infrinja un castigo a sus enemigos** -por otra parte más que merecido en la mayoría de las ocasiones-, las leyes de la naturaleza de Koholint, la isla de la que no salimos, **sentencian que una bellota** -menudo objetito que nos hemos buscado- **será capaz de otorgar a Link el doble de su resistencia habitual**. Claro que en esas condiciones, él sólo **restará la mitad de la energía dañada de cada enemigo.**



FAMILIA EXTRAÑA BUSCA CONSEJOS EXTRAÑOS

THE ADDAMS FAMILY



CÓMO INCREMENTAR EL MARCADOR DE VIDAS

Comenzarás el juego con ***dos corazones y cinco vidas****, pero en estas líneas te enseñaremos a recoger algunas* ***vidas extras más****. Así:*

Sitúate en el exterior de la mansión y ***avanza hacia la izquierda*** *hasta que alcances el andamio donde se encuentran el* ***ahorcado y el lazo corredizo****. Una vez allí, escala por* ***la cuerda*** *y verás un gorrito con una hélice:* ***salta para recogerlo****.*

Vuela *(pulsando varias veces el botón A o B) hacia la izquierda para conseguir un* ***icono de inmunidad*** *y entonces ve hacia la* ***chimenea****, que está algo más a la derecha.* ***Aterriza*** *allí y presiona* ***ABAJO****. Encontrarás* ***cuatro*** *jugosas* ***vidas extras.***





Entra en el **"Hall of Stairs"** y muévete hacia la **parte inferior izquierda**, exactamente debajo de las escaleras. Pulsa ARRIBA para acceder al **"Pugsley´s Den"**: hay **tres vidas extras**.

A continuación, acude a la **esquina superior izquierda**, colócate bajo la señal de **Stop** y pulsa **ARRIBA de nuevo**. Aparecerá una puerta secreta que te llevará a **"Behind the Stairs"**.

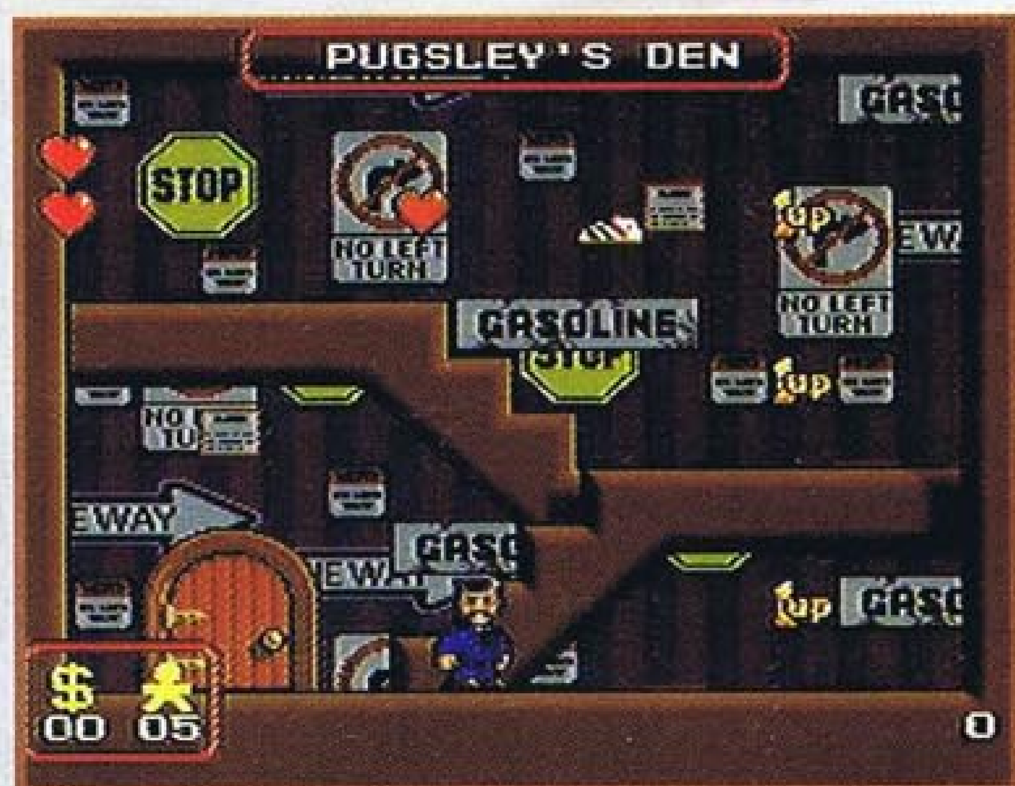
Sube las escaleras y dirígete a la puerta que te comunicará con el **"Hat Room"**. Salta **sobre el hueco** y recoge el **gorrito volador**. Sal por la **puerta inferior**, sube las escaleras de la izquierda y llegarás a **"Cloak Room"**. Vuela al segundo nivel y atravesarás el paraiso de los paraisos. Nada menos que una sala **denominada "1-Up Room"**. Imagínate lo que te espera allí: nada menos que **19 vidas extras. Como lo lees, 19.**

ALGUNOS CORAZONES EXTRA

La única formade sobrevivir al impacto de los enemigos es hacerse con unos buenos **contenedores repletos de corazones de repuesto**. El primero de ellos está custodiado por el **gigante Budgie**, en la cima del viejo árbol. Para hacerte con él sigue estos pasos:

Sitúate en **"Hall of Stairs"** y sube volando hacia la izquierda hasta atravesar la puerta. Muévete hacia la izquierda hasta que llegues al **árbol** en cuestión. Escala las ramas más altas y **salta sobre la cabeza del guardián.**

Vuelve al "Hall of Stairs" y accede a **la cocina**. Ve hacia la izquierda atravesando la **despensa**. Deberás vigilar los pingüinos, las cuestas y al temible hombre de nieve. Un pequeño truco: **si vas dando saltos, evitarás molestos resbalones**. Pero, sigamos. Para golpear al Hombre de Nieve presta mucha atención a su patrón de ataque. El mejor momento es mientras se "recompone". Te esperan otro corazón y un password.

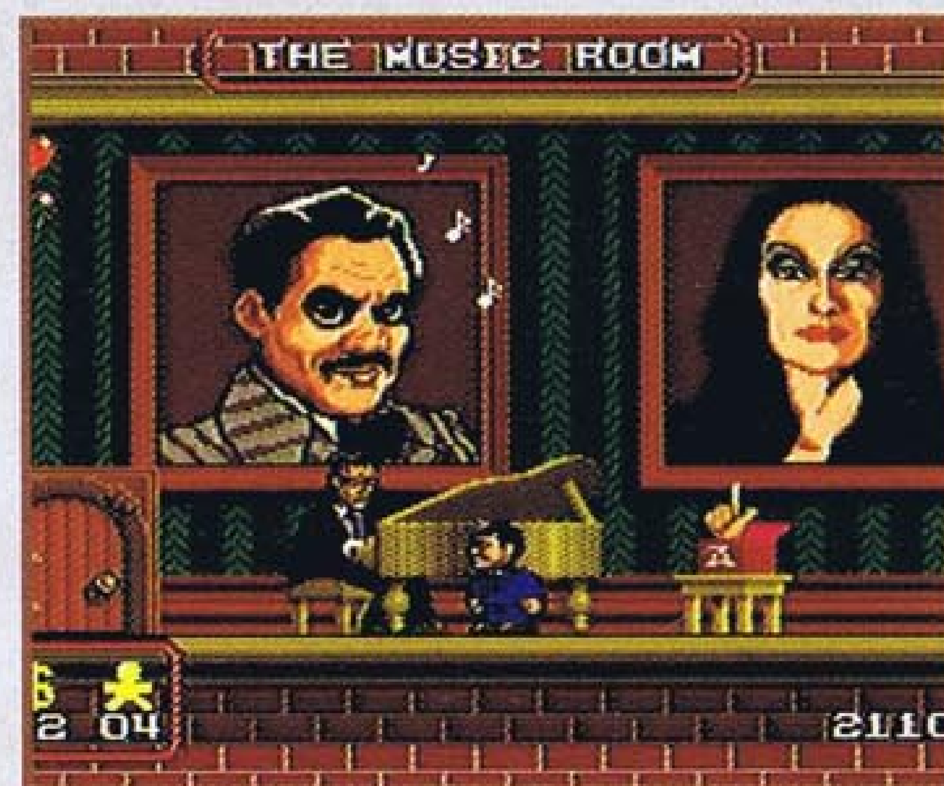






REUNIENDO A LA FAMILIA

Wednesday se encuentra en **la cripta**. Para fulminar al horrible goblin que por allí ronda, usa los **dos bloques que hay en su habitación**. Pero cuidado, en la parte más alta de su camino, el **goblin te dejará un regalito en forma de calavera**. Permanece en el suelo para evitarlas.



Para encontrar a **Pugsley** ve al **"Game Room"**, hallarás una puerta que te llevará al siguiente nivel. Salta sobre ella y te encontrarás en una enorme **caja de jueguetes**.

Ve a la puerta de la derecha y continúa por la **rejilla** hasta llegar a la **torre de los juguetes**. Salta para hacer desaparecer la mano derecha del guardián y después continúa saltando para escalar por el tunel secreto que hay sobre el tejado.

Atraviesa la puerta de la derecha y habrás llegado al **"Play Room"**: al final está el científico chiflado. Para deshacerte de él, usa las **plataformas** que hay a cada lado de la habitación y salta sobre su desencajada cabeza.

Para desembarazarte de la **bruja salta sobre la cabeza de Fester**, así irás cogiendo altura en tu salto; una vez que haya suficiente espacio, precipítate wsobre la hechizera. Ella se subirá a su escoba y realizará movimientos semicirculares, arrojando bolas de fuego. Pero todo tiene un lado bueno: en esta ocasión el rescate de tío **Fester te proporcionará tres vidas extras**.

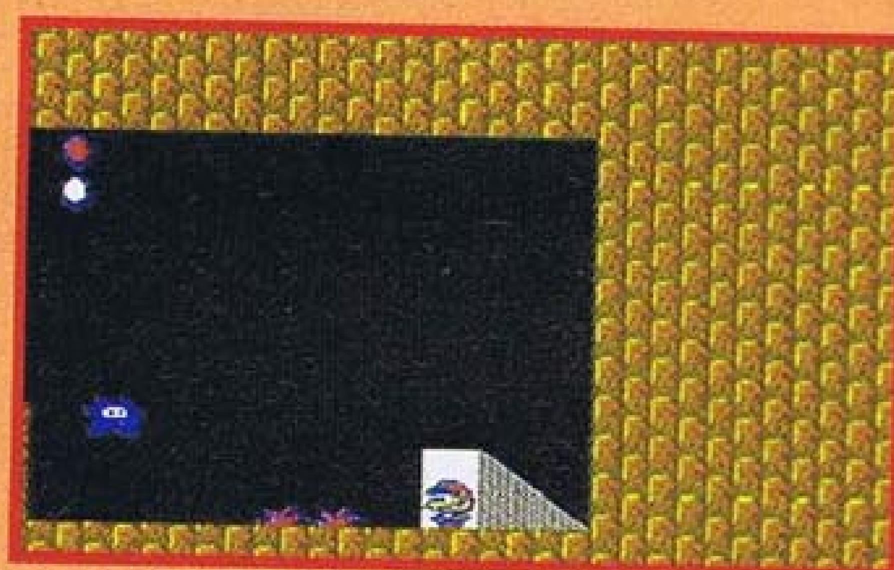
Para localizar a Granny ve a la cocina y luego a la derecha. Avanza hasta que te enfrentes al temible dragón de fuego. Para destriuirlo, mantente alejado de sus minas de fuego y cerca del lugar donde está Granny. Salta para evitar el fuego y aterriza en su cabeza.

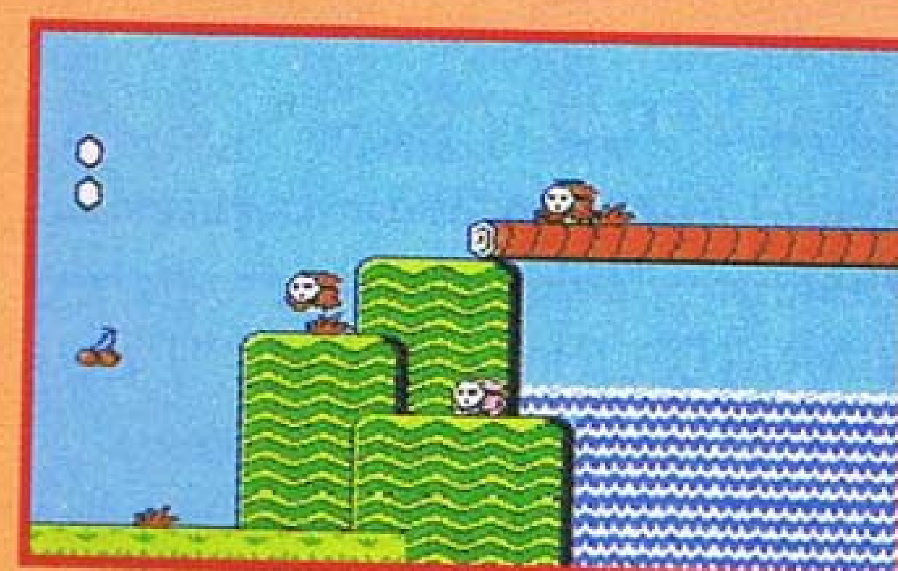
Ahora le llega el turno a Morticia. Regresa al **"Music Room"**. La pared de la derecha se abrira´y llegarás a la tumba de los Addams. Evita la **lluvia de objetos** y salta sobre la plataforma más alta cuando el **juez esté en el suelo.**

N.E.S

Super Mario Bros. 2

Una de **pasadizos secretos**. Para saltarse el mundo 6 "by the face" (por la cara, para los que desconozcan el idioma) no tenéis más que **comenzar vuestra aventura en el mundo 5-3** y, sin pensároslo dos veces, saltar a la **plataforma de la izquierda para alcanzar la botella**. Atravesando la susodicha botella, entra por la puerta que allí figura y luego **salta sobre el jarrón, el pato y por fin habrás alcanzado el mundo 7**.





SUPER NINTENDO



BOB

A partir de este instante, podrás hacer historia en uno de los grandes juegos de Electronic Arts. Ni un solo **mundo te dejarás sin visitar gracias** a estas jugosas claves, cortesía de Nintendo Acción.

MAPA 1
171058
950745
472149

MAPA 2
672451
272578
652074
265648
462893
583172

MAPA 3
743690
103928
144895
775092
481376

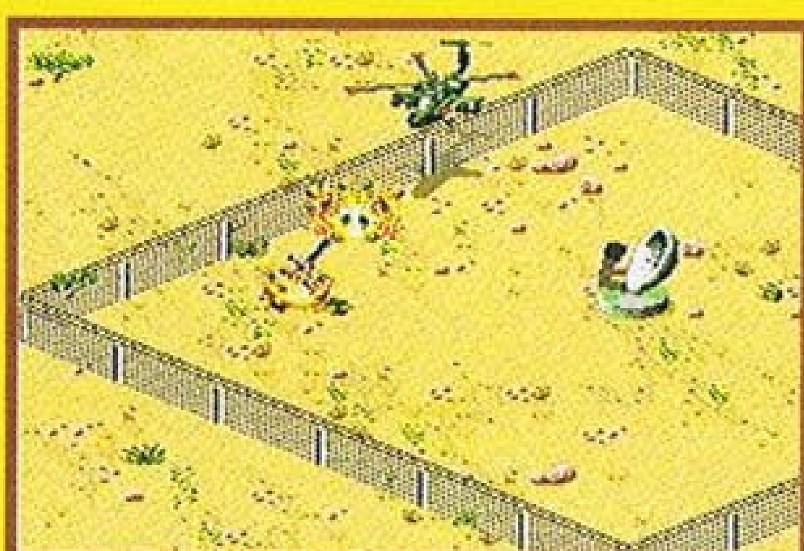
Desert Strike

SUPER NINTENDO





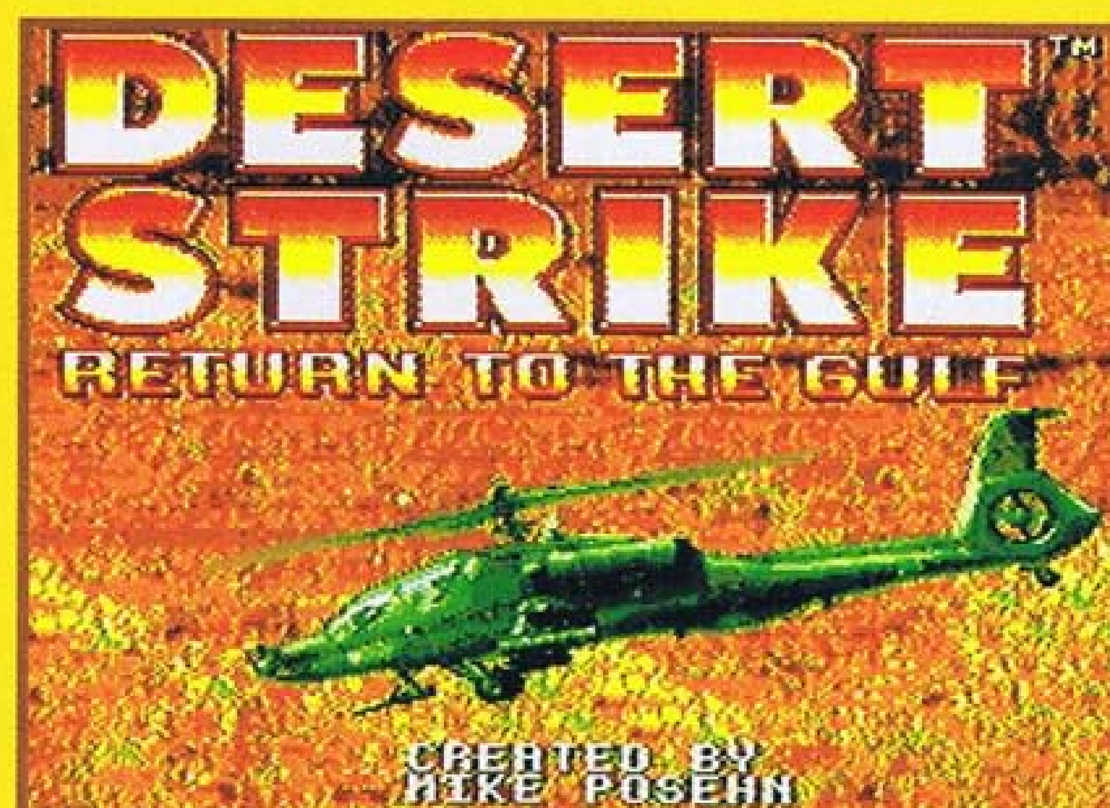




Los amantes de los simuladores de helicópteros están de enhorabuena. No sólo porque existen juegos así de buenos, sino porque se complementan con trucos tan fantásticos como éste: con sólo introducir la contraseña **BS9JS27 en la pantalla de password,** obtendrás **10 hombres**.

Pero aquí no acaba la cosa. Con este maravilloso código también gozarás de **siete pilotos** y **otros tantos helicópteros extras**. Tan sólo tienes que comenzar una nueva partida, en la que ya podrás utilizar los códigos que anteriormente hayas averiguado.

Y, por si todo esto fuera poco, ahí va **otro password** que a buen seguro os ahorrará sufrimientos y más de un disgusto. Tomad nota, que merece la pena: **99P55LM**.



¡Ha llegado tu hora!



Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Rescata a la Princesa!

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

¡Pon a prueba tu coco!

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

¡Más portátil que nunca!

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Una Game Gear en tu muñeca!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)



(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ..................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear..........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NT

NOMBRE...APELLIDOS...

DOMICILIO...LOCALIDAD...............................PROVINCIA....................

CODIGO POSTAL (imprescindible).. TELEFONO...

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta...

Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

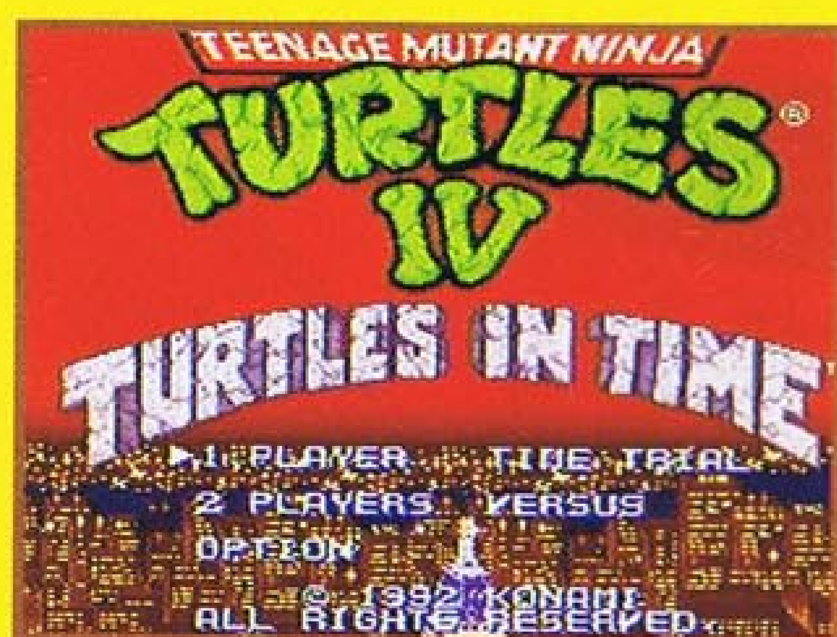
Fecha y Firma:

EN CLAVE NINTENDO



Turtles IV

Para conseguir la nada despreciable cantidad de **10 tortugosas vidas** no tienes más que ir a la pantalla de título y **presionar Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, B y A**. A continuación, acude a la **pantalla de opciones** y cambia el número de vidas. Podrás llegar hasta la tremebunda y mágica cantidad de ¡10! Ahí es nada.









Super Star Wars



Conecta ambos mandos y enciende tu consola. Asegúrate de que aparece la **pantalla de LucasArts**, y a continuación presiona **CUATRO VECES EL BOTON A, X, CUATRO VECES EL BOTON B, Y, CUATRO VECES EL BOTON X, A, CUATRO VECES EL BOTON Y y B**. Tendrás que oir la voz de Jawa para asegurarte de que el truco ha funcionado.

Presiona **START** y elige entre jugar cono Luke, Han o Chewie. Entonces no tendrás más que **pulsar los botones L y R** (los que están en la parte de arriba del mando) para seleccionar el **número de vidas, el medidor de energía de tu personaje, las armas y demás cosillas**. Ya no tienes más que pulsar **Start en el mando UNO**. Y a jugar.

Pero no se vayan todavía, aún hay más. **Presiona Start en el mando DOS (del segundo jugador) e irás directamente al siguiente nivel**.

Y ya lo último: para lograr la ansiada **inmunidad basta con pulsar A, B, X, Y y SELECT en el mando de control DOS (del segundo jugador)**.



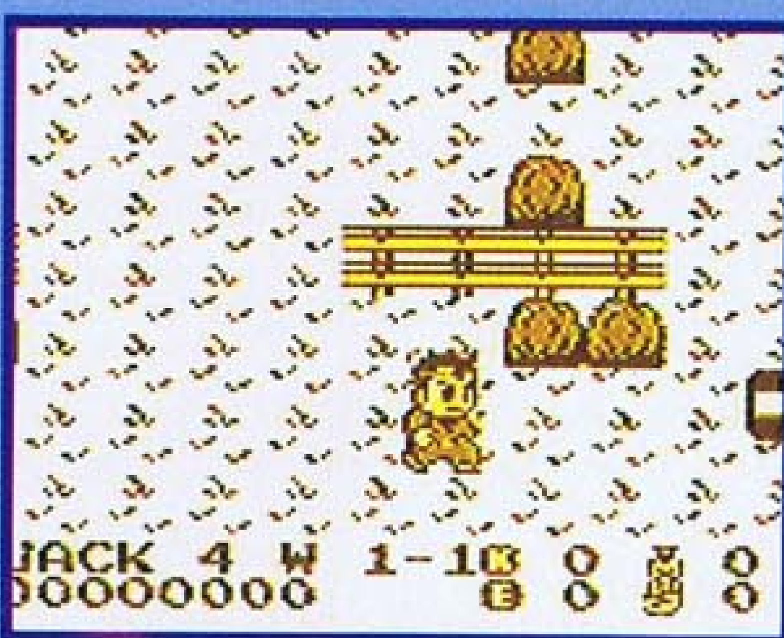






Ninja Boy

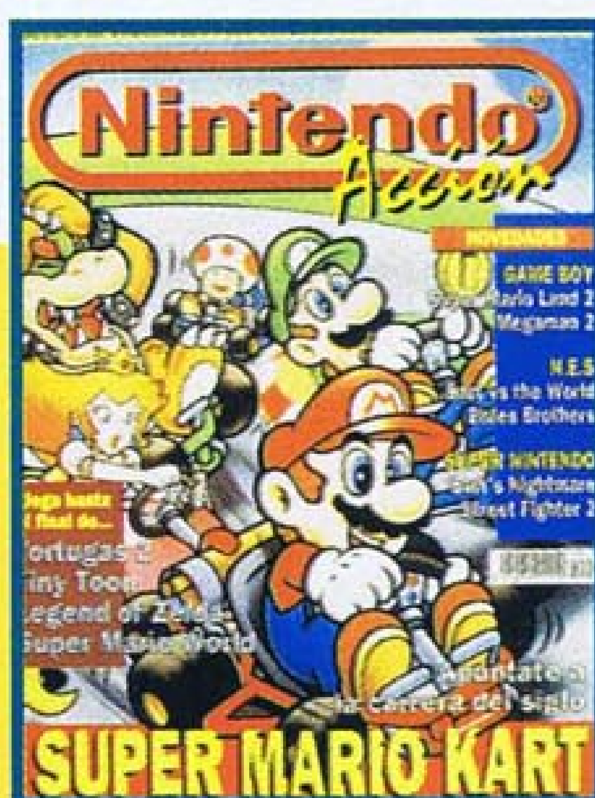




Un truco fácil pero endiabladamente útil. Para conseguir **continuaciones infinitas en este juego de karatekas sin piedad**, presiona **simultáneamente A, B y START** cuando aparezca la pantalla de **Game Over**. Ya verás que cambio.

No dejes que el tiempo juegue en tu contra

Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre,no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.



























Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo(no necesita sello).

CONSULTORIO

Sólo si ponéis en una esquina del sobre CONSULTORIO NINTENDO ACCION, seréis recibidos en estas santas páginas. ¿La dirección? Bueno, C/ Ciruelos, 4 San Sebastián de los Reyes, en el 28700 de Madrid. Como han hecho estos chicos...

LA VIDA EN ROSA

Qué pasa, estrujaconsolas del mundo mundial! Soy un «viciao» del Street Fighter, y como me he enterado del parentesco entre alguno de sus luchadores me gustaría que me contarais cuáles son sus conexiones.

• Toma nota: Blanka y Chun-Li tuvieron un romance, fruto del cual nació Honda. Bison es el padre de Ryu, que, a vez es hermano de Ken... Bueno, ahora en serio: según los comics originales de Hong Kong, Bison es el padrastro de Chun-Li. Ella, a su vez, es medio hermana de Blanka y su padre es el profesor de artes marciales de Ryu y Ken. De momento no sabemos nada más, pero intentaremos llevarlos a la máquina de la verdad, a sacarles algo...

PREGUNTÓN DIPLOMADO SEGUNDA PARTE

Hola queridos amigos de Nintendo Acción!:

1) ¿Saldrán para Super Nintendo Mutant Fighters, Snow Brothers, Los Caballeros del Zodiaco, Road Avenger y Akira?

• De Mutant Fighters ni idea; Super Snow Brothers ha salido en Japón ya; Los Caballeros del Zodiaco sólo está en N.E.S. ; Road Avenger no creemos que salga jamás y Akira está en pleno proceso de desarrollo.

2) ¿Cómo se llamará el convertidor de juegos de N.E.S. a Super Nintendo, cuánto valdrá y cuándo saldrá en la olvidada España?

• Se llama Super Deck, pero es muy dudosa su comercialización en Europa.

3) Lethal Enforces, ¿saldrá con pistola o habrá que comprar el Scope?

• Vendrá con su propia y gran pistola.

4) Decidme el mejor juego de lucha tipo Final Fight para dos jugadores en SN.

• Hay varios, pero a nosotros nos gusta mucho «Super Double Dragon».

L. Prieto. Pontevedra



MÁS DEL CD ROM

Hola amigos!, tengo muchas dudas así que vayamos al grano:

1) ¿Saldrá o no saldrá el CD-Rom de Super Nintendo?

• Estamos casi seguros de que no va a salir. Además, con el tan esperado Project Reality en puertas, ¿quién necesita un CD-Rom?

2) ¿Bajarán los precios de los cartuchos?



• Para N.E.S. y Game Boy hay ofertas increíbles, por debajo de las mil pesetas. Sobre Super Nintendo nada de nada. Ten en cuenta que los cartuchos son importados de Japón y que la diferencia entre nuestra moneda y el Yen es bastante alta. Mientras las cosas sigan así, sería muy difícil bajar el precio.

3) ¿Cuál es la capacidad máxima de megas en la Super?

• 36 megas.

4) ¿Por qué no se hacen aventuras gráficas para consola como las de los ordenadores?

• Eso no es del todo cierto. Por ejemplo, «Young Merlin» está en camino. Y ese será un título explosivo que os dejará con la boca abierta. Porque es espectacular, complicado y apto para todas las edades. Y no será el único...

El Vengador Consolero. Alicante

UNA DE ROL PARA LA SUPER





Hola The Scope, Giancarlo Vialli y demás familia de Nintendo Acción!,

1- ¿Para cuándo el nuevo Zelda de Super Nintendo?

•Había rumores que decían que quizá estas Navidades saldría en Japón, pero tendremos que esperar a primeros de año para saber algo de él.

2) ¿Es tan bueno Secret of Mana como se dice?

• Tanto o más que el Zelda. Echa un ojo a Japón, Japón y alucina.

3) Ponedme en orden los mejores juegos de rol en SN.

• Secret of Mana, Zelda, Young Merlin.

4) ¿Habrá segunda parte de los Lemmings?

• Sí, saldrá a mediados del 94 y todo hace indicar que será Psygnosis la encargada.

Carlos Ranaruiz Pérez. Madrid

DUDOSA Y MANÍACA

Hola colegas de Nintendo Acción! Tengo una N.E.S. y bastantes dudas:

1) ¿Sabéis si saldrán Cool Spot y el Aladdin para mi sistema N.E.S. de 8 bits?

• No señorita, de momento no hay nada de nada. Un proyecto.

2) ¿Qué cinco juegos me recomendáis en 8 bits?

• Léete los Top 10 del mes, pero apuesta por los Marios. Siempre salen bien.

4) ¿No saldrá un Mortal Kombat para mi consola?

• Lamentablemente no. En principio.

5) ¿Existe un Maniac Mansion 2?

• Sí, se llama Day of the Tentacle, pero de momento sólo pueden disfrutar de él los usuarios de PC y compatibles.

6) Me han recomendado Maniac Mansion, ¿merece verdaderamente la pena?

• Totalmente, es sin duda uno de los grandes juegos de todos los tiempos. Hazte con él.

Rocío Ruiz Sobrino. Sevilla





¡TUS JUEGOS Y PERIFERICOS MAS BARATOS CON Nintendo Acción!

▶ Para conseguir estos descuentos recorta el cupón (o fotocópialo) y preséntalo en los CENTROS MAIL al comprar el juego o el periférico



▶ Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL VxC: Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid. GASTOS DE ENVIO - 250 Ptas. -











GAME BOY		SUPER NES		NES	
☐ HANDY BOY	☐ SUPER PANG	☐ PAD PROGRAMABLE	☐ SENSIBLE SOCCER	☐ ACTION REPLAY	☐ SUPER TURRICAN
					
~~5.990~~ - 4.990	~~5.990~~ - 4.990	~~8.990~~ - 7.990	~~9.890~~ - 8.890	~~7.495~~ - 6.495	~~4.990~~ - 3.990

NOMBRE .... APELLIDOS ....

DIRECCION .... LOCALIDAD ....

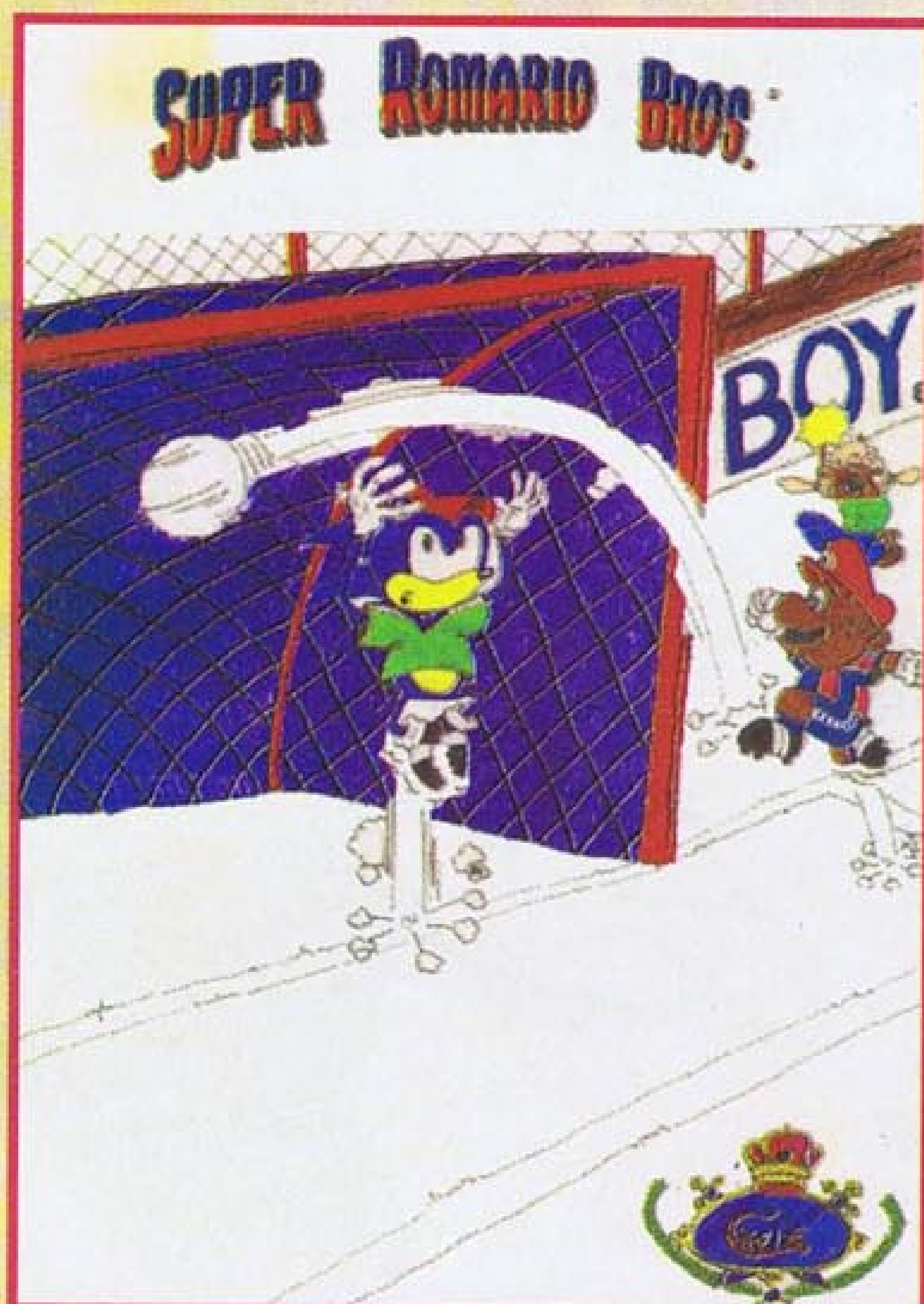
PROVINCIA .... C.P. .... TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

SI AUN NO ERES CLIENTE DE MAIL, INDICA "NUEVO" EN ESTA CASILLA

ZONA ZERO



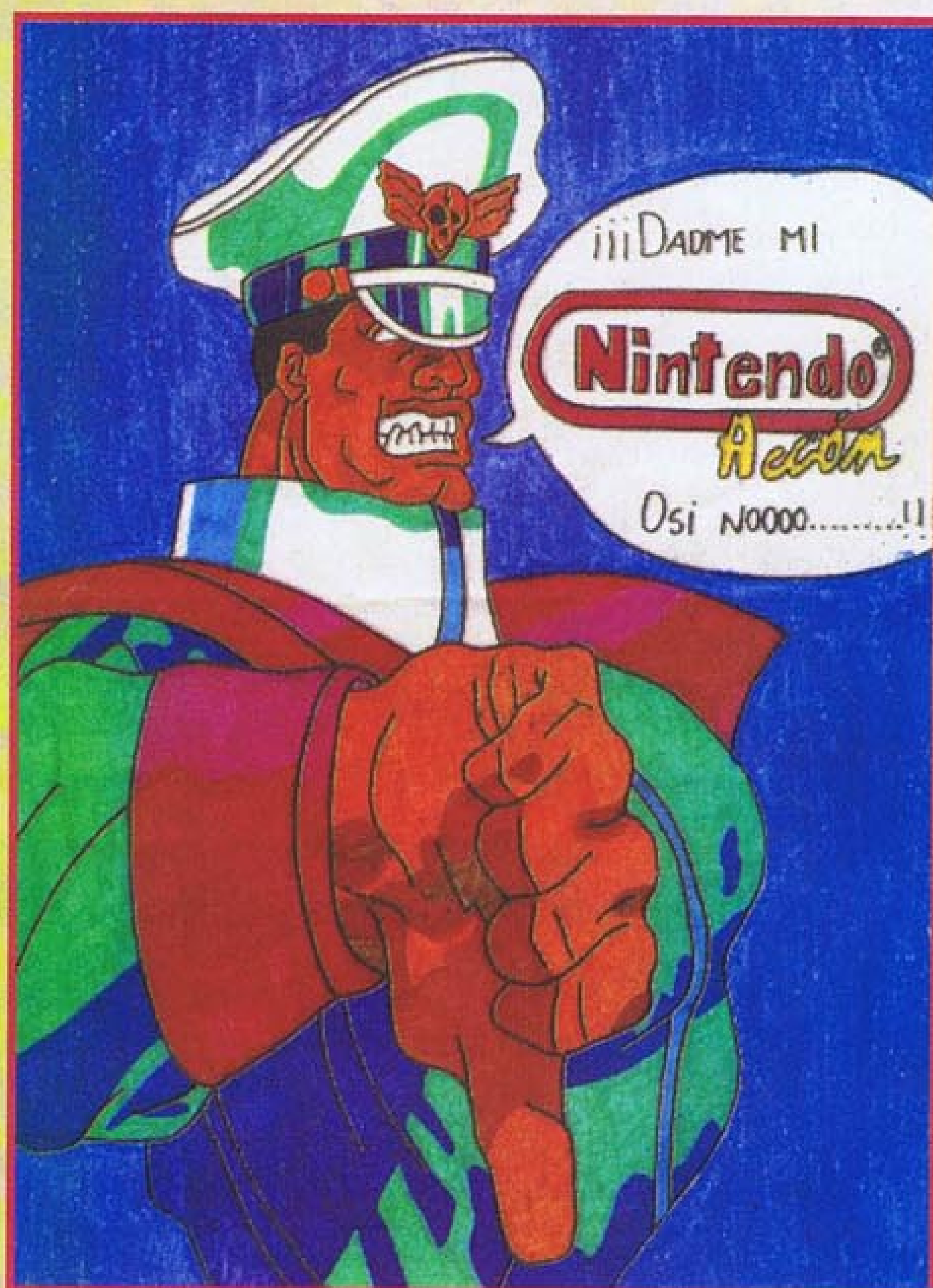
Marc Bellot Jurado (HOSPITALET DE LLOBREGAT, BARCELONA)



Juan Diego Manzano Bernal (CIUDAD RODRIGO, SALAMANCA)



Julián Moreno (VALENCIA)



Verónica Peláez González (MADRID)



Pilar Soria Barroso (SALAMANCA)



Jose Antonio Ávila Parra (BARCELONA)



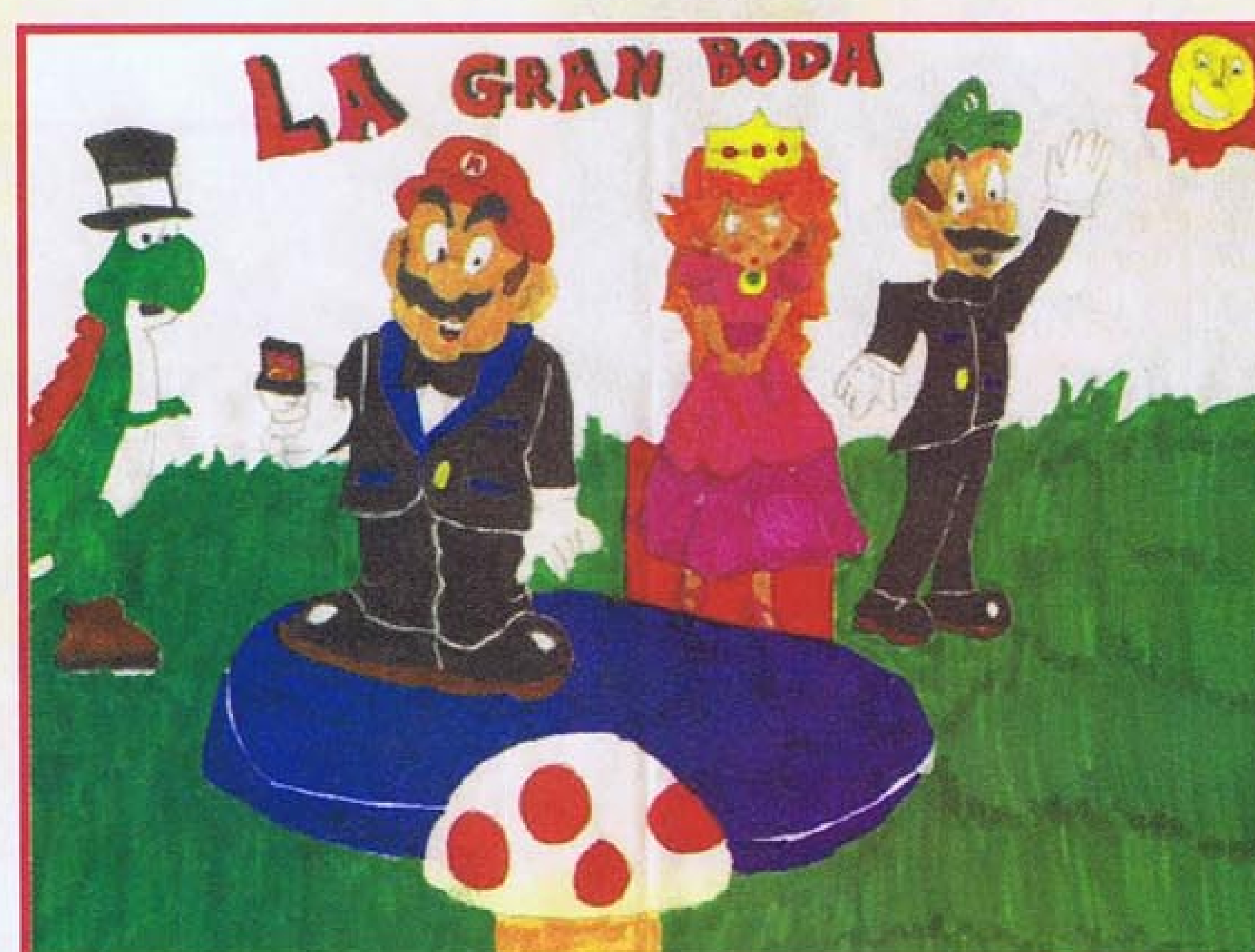
Ainhoa López Montes
(ORTUELLA, VIZCAYA)



Mayo Yamamoto
(BARCELONA)



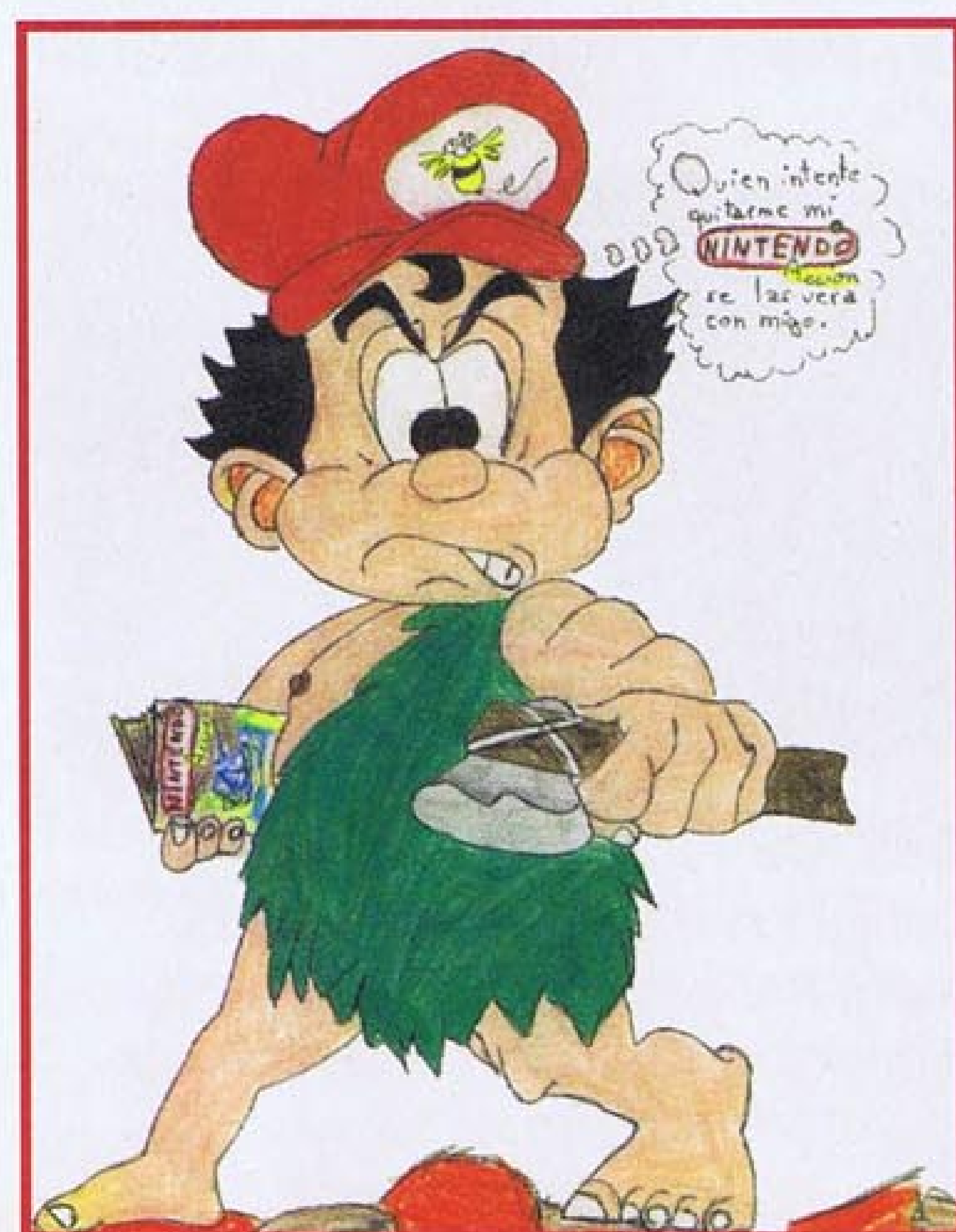
Alejandro Vergara Escribano
(VALENCIA)



Guillermo Garau Alou
(P. DE MALLORCA, BALEARES)

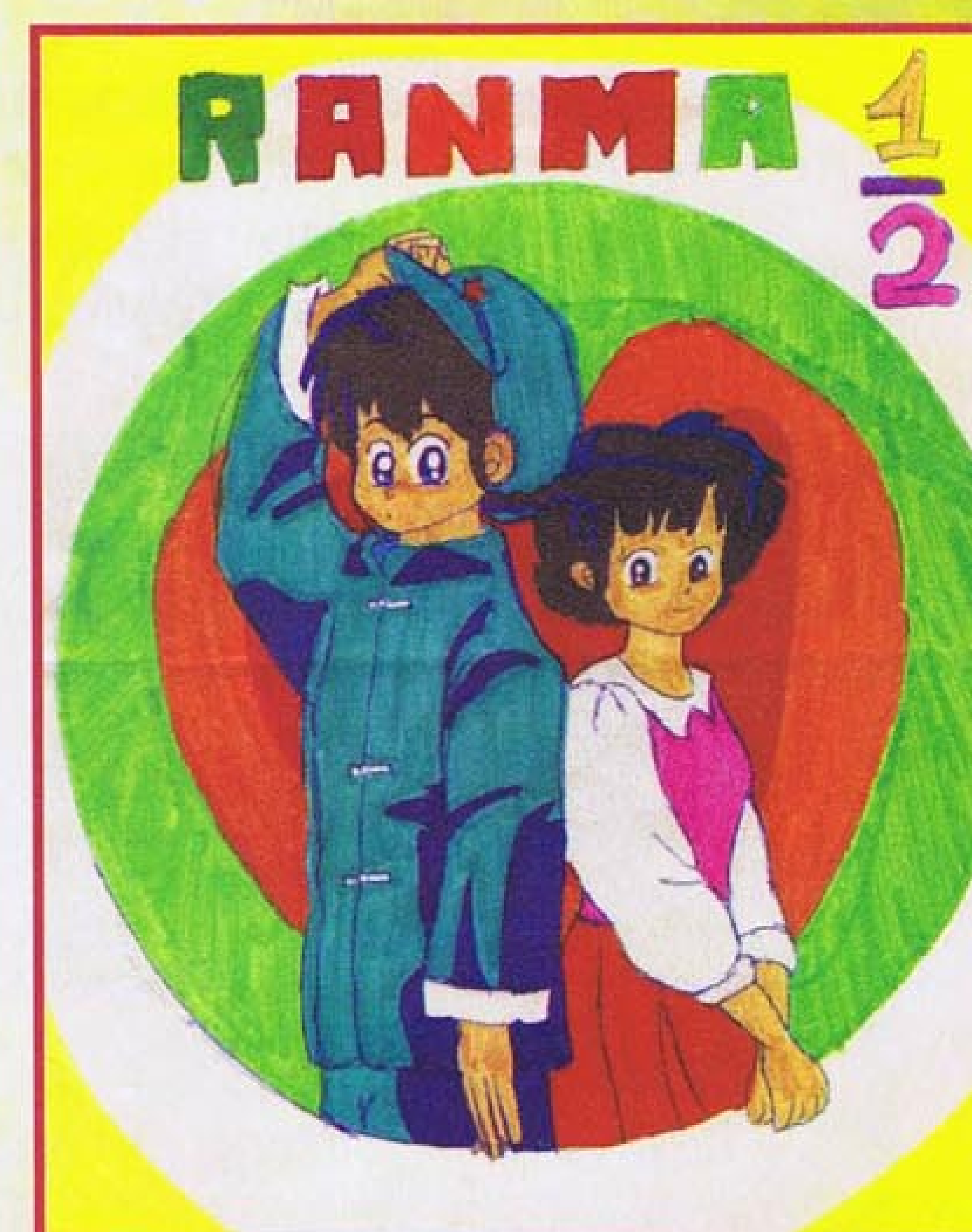


Daniel Martín Magan
(LÉRIDA)





Julio Ramallo Pita
(SANTIAGO DE COMPOSTELA)



Eduardo Prieto Gómez
(BARCELONA)

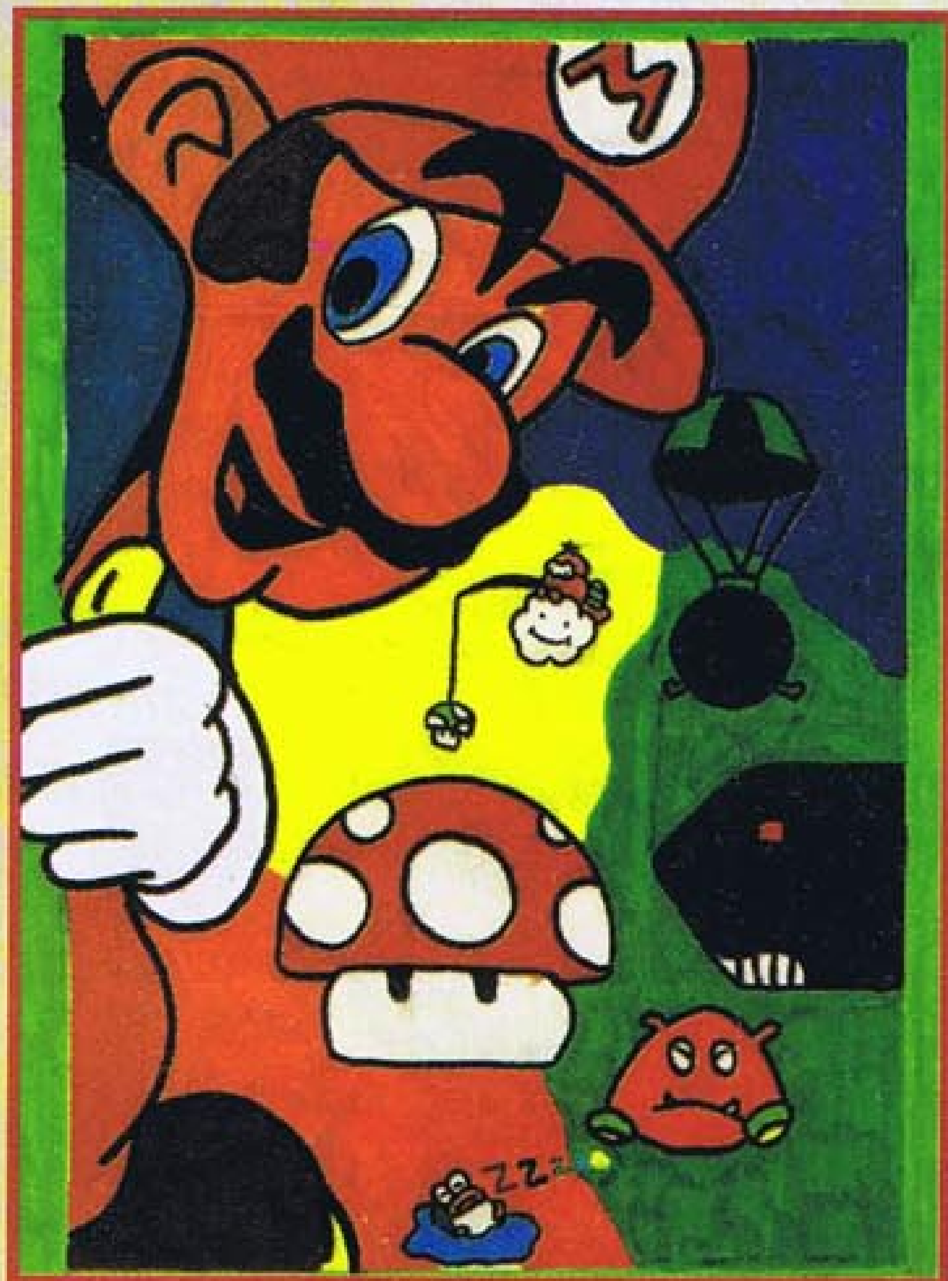
ZONA ZERO



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:

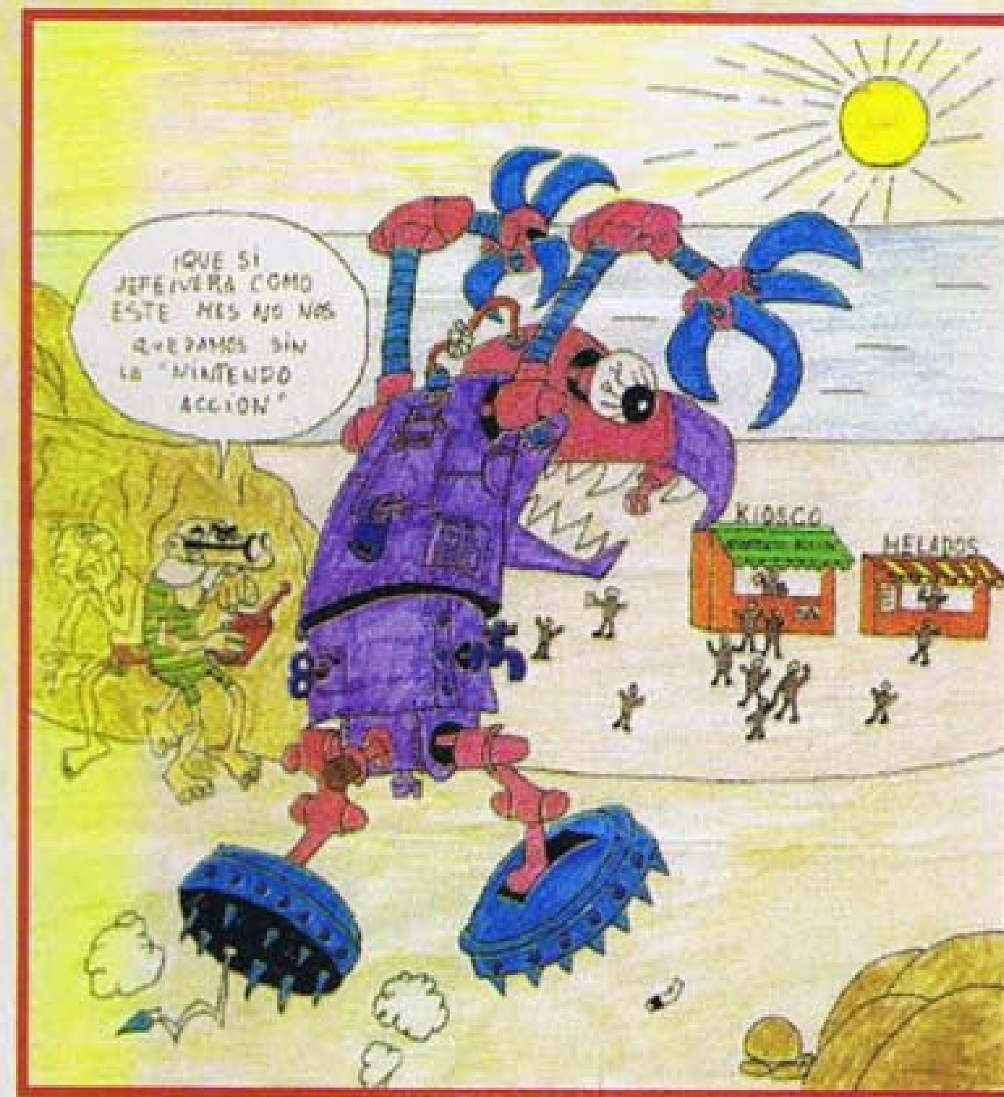
HOBBY PRESS S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.



Miguel Renta Escartín (MADRID)



Helena Colmenero García (BARCELONA)



Francisco Manuel Flores (MÁLAGA)

RECORDMANÍA

Por si habíais pensando en dar el salto a la fama, por si vuestros compañeros de clase no os creían, por si la vida se pone demasiado difícil, por si os gusta fardar de jugones, por si suponíais que la revista se hacía sin vosotros, porque queremos daros un homenaje, enviad vuestro record y una simple foto. Aquí estaréis.



ROCKIN´ KATS (N.E.S.)
A José Manuel Hortelano, de Cieza, Murcia, le va lo del rock gatuno. Por eso, guitarra en mano, se pegó a su N.E.S. y demostró lo que valía.



DRAGON BALL ZZ (S.N.)
Gabriel Fernández González, de Burguillos, Sevilla, suspira por Goku. Y hasta le reta a luchar.



ART OF FIGHTING (S.N.)
Daniel Ramírez, de Barcelona, nos asombra lo indecible por su pericia y premura a la hora de hacerse con el cartucho y terminarlo.

CENTRO MAIL

MAIL VxC
VENTA POR CORREO

91 380 28 92
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — DESCUENTO 500 Ptas.

ALADDIN- 12990 · ALIEN 3- 10990 · ASTERIX- 9490 · BATTLETOADS- 9490 · BATMAN RETURNS- 10590 · BUBSY- 9990

COOL SPOT- 11490 · CORRECAMINOS- 9990 · CYBERNATOR- 10590 · DENNIS- 12490 · DRACULA- 8490 · DRAGON BALL Z- 11990

FLASH BACK- 9890 · GOOF TROOP- 9990 · GP 1- 10990 · JURASSIC PARK- 12990 · LAST ACTION HERO- 11990 · MORTAL KOMBAT- 12990

MR. NUTZ- 12990 · POP & TWIN BEE- 10590 · RANMA 1/2- 12990 · SENSIBLE SOCCER- 9890 · STARWING- 9990 · STREET FIGHTER II TURBO- 12990

SUPER BOMBERMAN- 7490 · SUPER MARIO ALL STARS- 9990 · SUPER PANG- 11990 · TAZMANIA- 11990 · TRODDLER- 10490 · WWF ROYAL RUMBLE- 10990

OFERTAS

BOB- 5990 · CHESS MASTER- 6990
DRAGON'S LAIR- 6990 · JOHN MADDEN 93- 5990
KRUSTY FUN HOUSE- 6990 · NHLPA HOCKEY 93- 5990
STAR WARS- 8990 · SUPER KICK OFF- 4990
SUPER SWIV- 5990 · TINY TOON- 8990
W LEAGUE BASKET- 6990 · ZELDA- 6990

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — DESCUENTO 500 Ptas.

ADDAMS FAMILY 2	11990
ANOTHER WORLD	10490
AXELAY	9990
BART'S NIGHTMARE	9990
BULLS US BLAZERS	9990
DESERT STRIKE	9590
EURO FOOTBALL CHAMP	8990
F-ZERO	7490
G. FOREMAN BOXING	10990
HOME ALONE 2	10990
JAMES BOND JR	9990
KING OF THE MONSTERS	10990
LEMMINGS	9900
MICKEY MOUSE	9990
PAPER BOY 2	8990
PGA TOUR GOLF	9590
PILOTWINGS	7490
PRINCE OF PERSIA	9990
ROBOCOP III	9490
STRIKER	11990
SUPER ADVENT. ISLAND	9990
SUPER GHOULS'N GHOST	7490
SUPER JAMES POND	9990
SUPER MARIO KART	7490
SUPER MARIO WORLD	7990
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER TENNIS	7490
TEST DRIVE 2	11490
ULTRAMAN	8890
YOSHI'S SAFARI	7490

GAMEBOY — DESCUENTO 300 Ptas.

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300 Ptas.

CARTUCHOS GAME BOY

Addams Family II	5990	Kwirk	4490	Road Rash	5990
Bomb Jack	4990	Kyrby Dreamsland	4490	Robin Hood	5490
Buble Bobble 2	5990	Los Picapiedra	5990	Speedy González	5990
Bugs Bunny	4990	Mario &Yoshi	4490	Sumo Fighter	5990
Darkman	4990	MegaMan II	4490	Super James Pond	4990
Dr Mario	4490	Mickey Mouse	5990	Super Mario Land	4490
Duck Tales	5490	Muhammed Ali Boxing	5990	The Fidgets	5990
Ferrari Grand Prix	5490	NBA 2	5400	The Simpsons	5490
Lemmings	5490	Nemesis 2	5490	Tom and Jerry	5390
Home Alone 2	4990	Parasol Star	4990	Turtles	4490
Hook	5490	Principe Valiente	4990	World Cup	4490

OFERTAS GAME BOY • EXCEPTO OFERTAS

Batman	1995			Power Race	1995
Battle Unitzeoth	1995			Prince of Boblete	2595
Blaster Master	1995			R Type	2595
Blue Brother	2995			Robocop	2990
Boulder Dash	2595			Rodland	2595
Castelian	1995			Snoopy	1995
Dynablaster	2595	Kung Fu Master	2595	Solomon´s Club	1995
F1 Racer	3395	Navy Seals	2990	Spiderman	2595
Gargoyles	2595	NBA	2995	The Setsons	1995
Godzilla	1995	Ninja Boy	1995	Tip Off	2595
Jordan us Bird	1495	Palamedes	1990	Trax	1995
Kick Off	2995	Pimball	2595	World Beach Volley	1995

ALIEN 3 P.V.P. – 4990 · ASTERIX P.V.P. – 5490 · BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. – 4990 · BATTLETOADS II P.V.P. – 5490 · COOL WORLD P.V.P. – 5490 · CHUCK ROCK P.V.P. – 5490 · DARKWING DUCK P.V.P. – 5990

DENNIS P.V.P. – 5990 · DRACULA P.V.P. – 4990 · EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490 · F 15 STRIKE EAGLE P.V.P. – 5990 · GEOR. FOREMAN BOXING P.V.P. – 4990 · JOE & MAC P.V.P. – 5490 · JURASIC PARK P.V.P. – 5990

KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. – 5490 · LOONEY TUNES P.V.P. – 4990 · MORTAL KOMBAT P.V.P. – 5990 · MYSTIC QUEST P.V.P. – 5490 · POPEYE II P.V.P. – 5490 · STAR TREK P.V.P. – 5990 · STAR WAR P.V.P. – 5490

SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5990 · TAZMANIA P.V.P. – 5990 · TERMINATOR 2 (coin op) P.V.P. – 5490 · TOP RANKING TENNIS P.V.P. – 4990 · XENON 2 P.V.P. – 5490 · YOSHI'S COOKIE P.V.P. – 4490 · ZELDA P.V.P. – 5990

Nintendo

NOVEDADES

DRAGON BALL	7990
PRINCE OF PERSIA	6990
G. FOREMAN BOXING	6990
INDY HEAT	6990

ADV. OF BAYOU BILLY	2995	CASTELVANIA	3995	GRADIUS	2995	POW	2995	SHADOW WARRIOR	4995	TOP GUN	4995
AIR WOLF	2995	DAYS OF THUNDER	2995	LEGEND OF ZELDA	4995	PUNCH OUT	2995	STREET GANS	4995	WILLOW	4995
BLADES OF STEEL	2995	DYNABLASTER	4995	MANIAC MANSION	3900	RC PRO AN	3995	SUPER OFF ROAD	2995	WORLD CHAMP	4995
BLUE BROTHER	3995	ELITE	3990	MEGAMAN II	3995	RODLAND	2595	SUPER SPY HUNTER	3995	WRESTLEMANIA	3995
BLUE SHADOW	3995	FAXANADU	2995	MIGHTY BOMB JACK	2995	RUSH & ATTACK	2995	SUPER TURRICAN	4990	ZELDA 2	4995
CAPTAIN PLANET	4995	GOAL	4995	PANIC RESTAURANT	3995	RYGAR	2995	TIGER HELI	2995		

¡ESTOS VIDEOS LOS TIENES QUE TENER!

MANGA VIDEO

AKIRA	1.995
FIST OF THE NORTH STAR	2.995
DRAGON BALL Z- La bella durmiente...	1995
DRAGON BALL Z- Aventura Mística	1995
DOMINION TANK POLICE	2.990
VENUS WAR	2.990
UROTSUKIDOJI	2.990
DRAGON BALL Z- La Leyenda del dragon Xeron	1.995

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....

TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE

ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULO	DESCUENTO	TOTAL
GASTOS ENVIO		+ 250

ZONA ZERO

A VECES LLEGAN CARTAS...

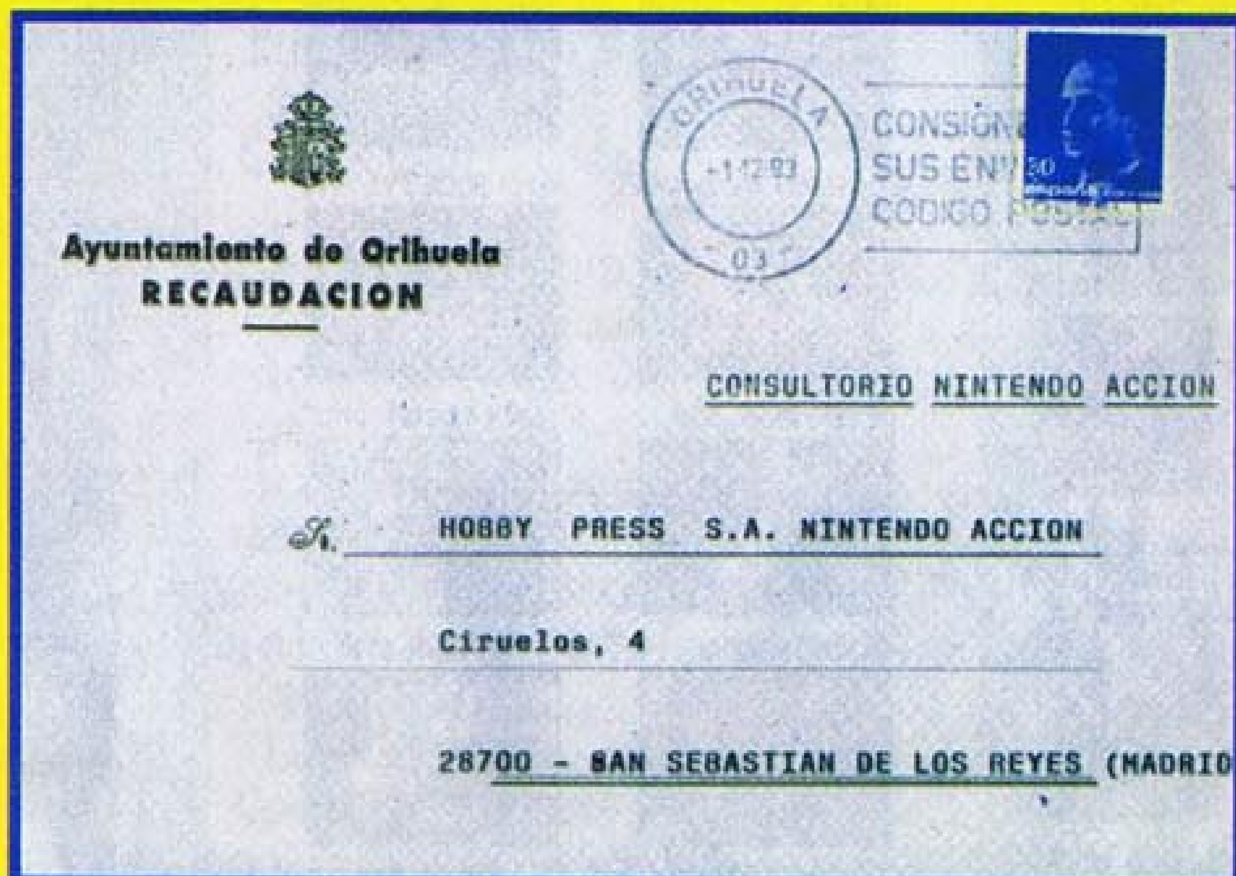
SIN RAZÓN

DANIEL VEGA GALLARDO
(ARBOS, TARRAGONA)

NES. ¡Odio la Super Nintendo! Desde que salio esa odiosa consola todo el mundo discrimina a la NES i se van derecho a esa consola, yo creo que estan saliendo tan pocos juegos para NES porque todas las compañias van i tienen mas preferencia por la Super Nintendo, i para la NES hacen muy pocos –

DE FUNCIONARIOS

PABLO MEDINA GIL
(ORIHUELA, ALICANTE)


Ayuntamiento de Orihuela
RECAUDACION

ORIHUELA
1 12 93
03

CONSIGNE SUS ENVÍOS CODIGO POSTAL

CONSULTORIO NINTENDO ACCION

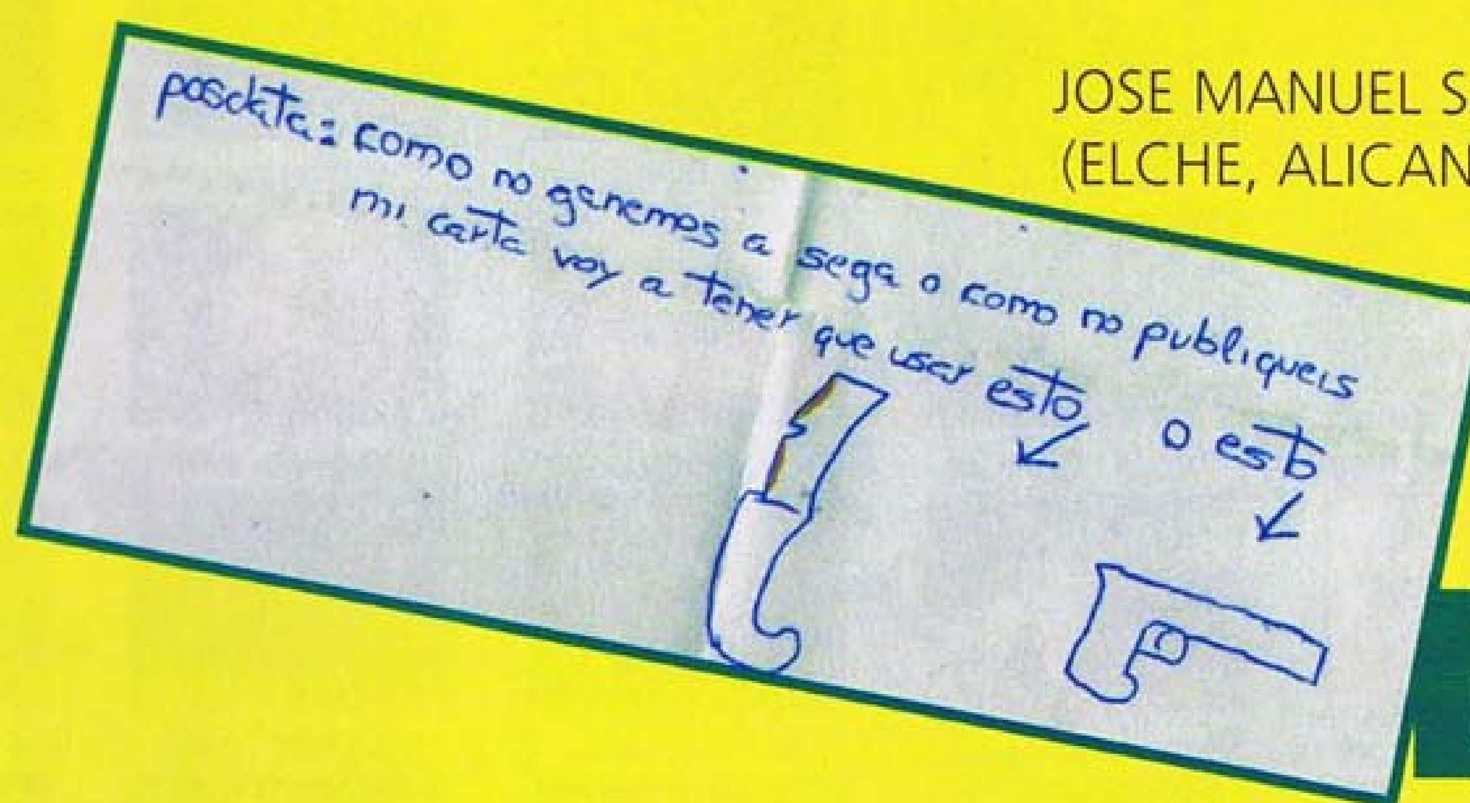
Sr. HOBBY PRESS S.A. NINTENDO ACCION

Ciruelos, 4

28700 - SAN SEBASTIAN DE LOS REYES (MADRID

¿EXTREMISTAS?

JOSE MANUEL SAGASTA BRU.
(ELCHE, ALICANTE)

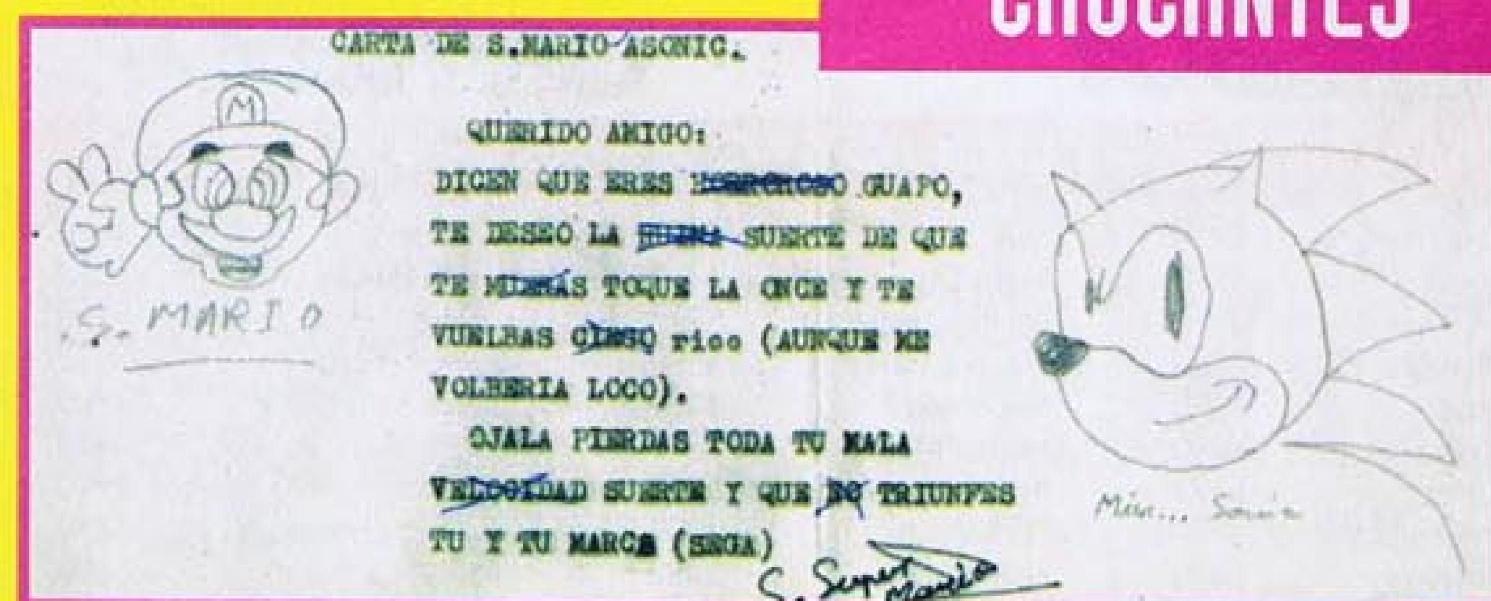

posdata: como no ganemos a sega o como no publiqueis mi carta voy a tener que usar esto o esto

EXAGERADAS

ADRIÁN MUÑOZ MARTÍN
(SAN FERNANDO, CADIZ)

¡Estoy harto, aburrido, cansado, histérico! Ya he mandado mas o menos 132000.500931 cartas estoy arruinado de comprar tanto sellos. Ya no mando ni una carta más, ni un dibujo más y no compro ni un sobre más, ni un sello más.

CHOCANTES


CARTA DE S.MARIO-ASONIC.

QUERIDO AMIGO:
DICEN QUE ERES GUAPO,
TE DESEO LA SUERTE DE QUE
TE TOQUE LA ONCE Y TE
VUELBAS rico (AUNQUE ME
VOLBERIA LOCO).
OJALA PIERDAS TODA TU MALA
SUERTE Y QUE TRIUNFES
TU Y TU MARCA (SEGA)

RAUL GIMENEZ DE CISNEROS.
(CHURRIANA, MÁLAGA)

CARADURAS

Si os sobra alguna super nintendo, no dudes en mandarmela y ya de paso con algun juego, como el Street Fighter II Turbo. No se lo dire a nadie para que no os inunden de cartas pidiendo super nintendos.

RUBEN ANTON ESTELLA (ZARAGOZA)

PASIONALES

P.D Como me publiqueis de pelota os vais a enterar ¡Os matare! ¡Lo juro! ¡No estoy Loco! ¡Siempre cumplo mis promesas!

MANUEL TARDIO PÉREZ
(ALCALÁ DE HENARES)

FEAS Y TRISTES

Como mis padres no me compren la SÚPER para reyes, les arranco los ojos, le piso la cara, les muerdo los dedos y les pincho con alfileres donde más les duele.

JUAN ANTONIO
MAYOR GARCIA (MURCIA)

MUY SABIAS

Soy el rey de las consolas ¡Uy, perdon! ¡Eso es Mario! Digo que soy el principe de las consolas, maquinas recreativas y todo eso.

MARTIN
LOUREIRO
BARRIENTOS
(LA CORUÑA)

LAS MANOS DE UN GANADOR EN ACCIÓN

¡GRATIS AL SUSCRIBIRTE!

Basta de juegos. A partir de ahora la cosa va en serio. Si quieres ser un ganador y sentir toda la fuerza en tus manos, suscríbete a Nintendo Acción y consigue estos dos guantes exclusivos. ¡Reservados sólo para los mejores!

SELECT START

Nintendo

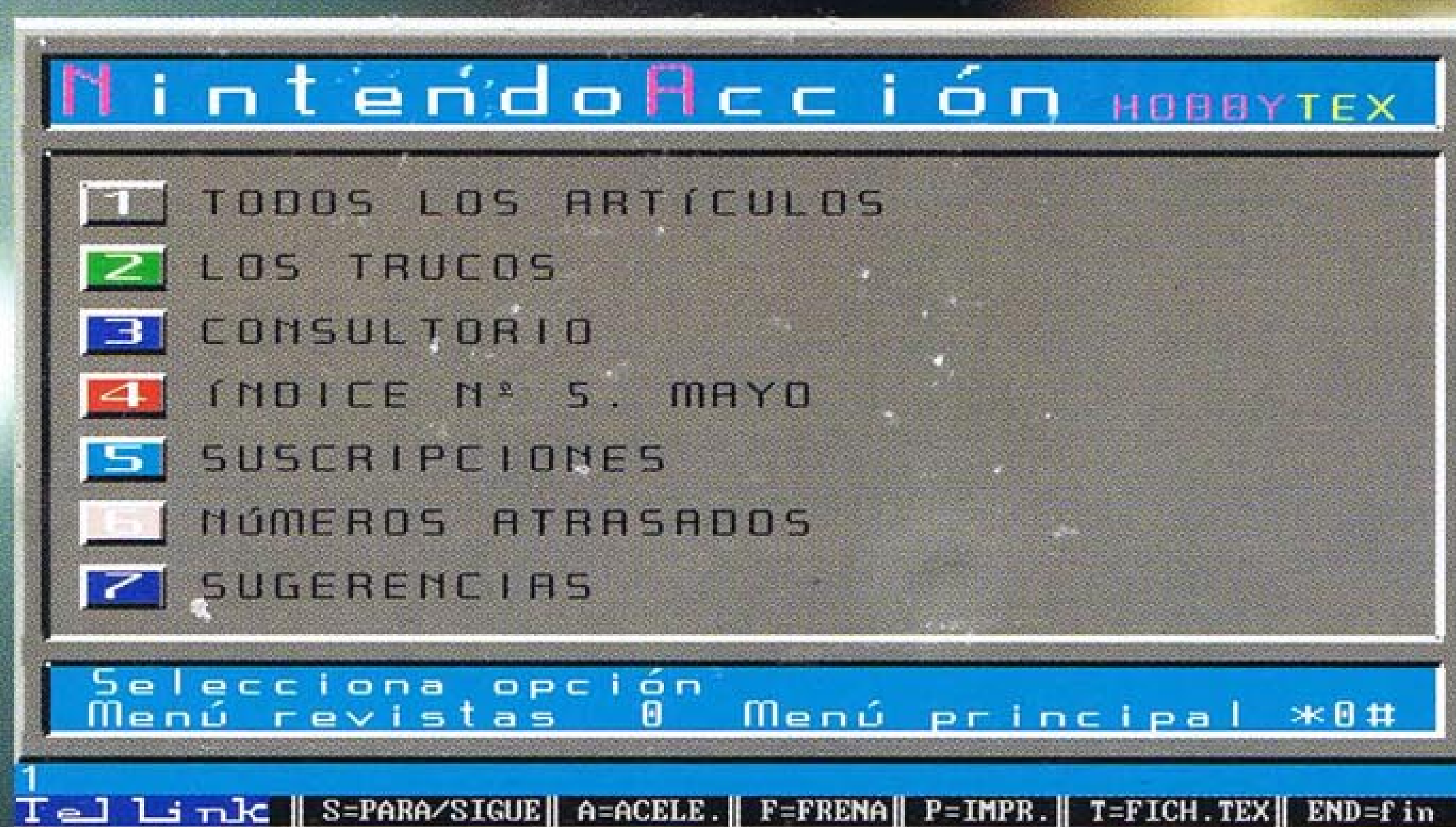
Envíanos el cupón que aparece en la solapa (no necesita sello) o llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 (de 9 a 14.30 h y de 16h a 18.30 h) y recibirás todos los meses en tu casa Nintendo Acción durante 1 año (12 números) junto con este auténtico regalo consolero.

(Esta promoción es válida hasta el 31 de Agosto de 1993 o hasta fin de existencias)

CONECTA CON NINTENDO ACCIÓN Y LAS MEJORES REVISTAS DE VIDEOJUEGOS.

Hobby Consolas, Todo Sega, Micromanía y PC Manía.

032 *HOBBYTEX#



TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#